

**RIAS KARAKTER TOKOH PRAJURIT LUMAJANG DUA PADA
PERGELARAN TEATER TRADISI DALAM CERITA
MENTARI PAGI DI BUMI WILWATIKA**

PROYEK AKHIR

**Diajukan Kepada
Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Ahli Madya**



**NURIZZA ARFIKUM ANNA
NIM. 15519134003**



**PROGRAM STUDI TATA RIAS DAN KECANTIKAN
PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
MARET 2018**

**RIAS KARAKTER TOKOH PRAJURIT LUMAJANG DUA PADA
PERGELARAN TEATER TRADISI DALAM CERITA
MENTARI PAGI DI BUMI WILWATIKTA**

Oleh
NURIZZA ARFIKUM ANNA
NIM. 15519134003

ABSTRAK

Proyek akhir ini bertujuan untuk 1) menghasilkan desain kostum, aksesoris dan rias karakter Prajurit Lumajang Dua dalam pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta; 2) mengaplikasikan kostum, aksesoris dan rias karakter Prajurit Lumajang Dua dalam pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta; 3) menampilkan tokoh Prajurit Lumajang Dua pada pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.

Metode yang digunakan untuk mencapai tujuan dengan model pengembangan 4D yaitu 1) *define* (pendefinisian) membahas tentang analisis cerita, analisis karakter dan karakteristik tokoh Prajurit Lumajang Dua, analisis sumber ide dan pengembangan sumber ide; 2) *design* (perencanaan) membahas tentang rancangan kostum dan aksesoris, desain rias karakter, desain pertunjukan, dan konsep rancangan pertunjukan; 3) *develop* (pengembangan) membahas tentang validasi desain kostum, aksesoris, dan rias karakter; 4) *disseminate* (penyebarluasan) berupa proses penilaian ahli (*grand juri*), gladi kotor, gladi bersih.

Hasil yang diperoleh dari proyek akhir, yaitu 1) terciptanya rancangan kostum, aksesoris dan rias karakter yang menerapkan unsur garis, ukuran, warna dan bentuk sedangkan untuk prinsip desain berupa *balance*, *unity*, keselarasan; 2) tertatanya kostum yang terdiri dari celana, selendang, batik, selampang dan stagen, aksesoris yang terdiri dari mahkota, kelat bahu, gelang, ikat pinggang, kalung, tameng dan tombak, tata rias yang diaplikasikan pada tokoh Prajurit Lumajang Dua dengan penambahan kumis dan jenggot buatan; 3) Hasil dilakukannya pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta yang bertema Kudeta di Majapahit dengan menampilkan tokoh Prajurit Lumajang Dua pada tanggal 18 Januari 2018 pukul 13.30 di Gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta dengan dihadiri kurang lebih 281 penonton dan 200 undangan, yang dilaksanakan sesuai dengan rencana, berjalan lancar dan sukses.

Kata Kunci: *tata rias karakter, prajurit lumajang dua, mentari pagi di bumi wilwatikta*

**RIAS CHARACTER MAKE UP OF PRAJURIT LUMAJANG DUA IN
THE PERFORMANCE TRADITION THEATER OF
MENTARI PAGI DI BUMI WILWATIKTA**

**By
NURIZZA ARFIKUM ANNA
NIM. 15519134003**

ABSTRACT

This final project aims to 1) produce the design of costume, aksessoris and make up of character Soldier Lumajang Dua in the performance traditional theater of Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta; 2) apply costume, aksessoris and make up of character Soldier Lumajang Dua in the performance traditional theater of Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta; 3) displaying the character of Prajurit Lumajang Dua at the performance traditional theater of Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.

The methods used to achieve the goals with the 4D development model are 1) define (defining) discusses story analysis, characteristic analysis and characteristic of Lumajang Dua Warrior character, source idea analysis and idea source development; 2) design (planning) discusses the design of costume and aksessoris, the design of character makeup, design performances, and the concept of performance design; 3) develop (development) discuss about the validation of costume design, accesessory, and character makeup; 4) disseminate in the form of expert judging process (grand jury), dirty rehearsal, rehearsal and main performance "Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta" was held at the Laboratory of Study Program of Makeup and Beauty, Faculty of Engineering, State University of Yogyakarta for approximately three month from October 2017 to January 2018.

Results obtained from the final project, namely 1) the creation of a design costume, aksessoris and makeup characters that apply line elements, size, color and shape while for design principles in the form of balance, unity, alignment; 2) the costume consisting of pants, slendang, batik, slempang and stagen, aksessoris consisting of crown, shoulder strap, bracelet, belt, necklace, shield and spear, makeup applied to the character Prajurit Lumajang Dua with the addition of whiskers and artificial beard; 3) The result of the performance traditional theater of Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta with the theme of Kudeta di Majapahit by displaying the character of Prajurit Lumajang Dua on January 18, 2018 at 13.30 at Auditorium Building, Yogyakarta State University, attended around 281 spectators and 200 invitations, plan, run smoothly and success.

Keywords: *makeup character, prajurit lumajang dua, mentari pagi di bumi wilwatikta.*

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurizza Arfikum Anna
NIM : 15519134003
Program studi : Tata Rias dan Kecantikan
Fakultas : Teknik
Judul proyek akhir : Rias Karakter Tokoh Prajurit Lumajang Dua Pada
Pergelaran Teater Tradisi dalam Cerita Mentari
Pagi di Bumi Wilwatikta.

menyatakan bahwa proyek akhir ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan/ kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang sudah baku.

Yogyakarta, 15 Maret 2018

Yang Menyatakan



Nurizza Arfikum Anna
NIM. 15519134003

HALAMAN PENGESAHAN

Proyek Akhir




RIAS KARAKTER TOKOH PRAJURIT LUMAJANG DUA PADA PERGELARAN TEATER TRADISI DALAM CERITA MENTARI PAGI DI BUMI WILWATIKA

Disusun Oleh:


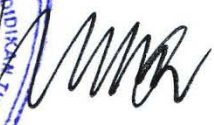
NURIZZA ARFIKUM ANNA
NIM. 15519134003

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Proyek Akhir Program Studi Tata Rias
dan Kecantikan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta
pada tanggal 19 Maret 2018

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Asi Tritanti, M.Pd. Ketua Penguji/Pembimbing		11 April '18.
Ika Pranita Siregar, S.F, Apt, M.Pd. Sekretaris Penguji		11 April '18
Elok Novita, M.Pd. Penguji		11 April '18

Yogyakarta, 13 April 2018
Dekan Fakultas Teknik
Universitas Negeri Yogyakarta



Dr. Widarto, M.Pd.
NIP. 19631230 198812 1 001

MOTTO

*“Life is like riding a bicycle.
To keep your balance, you must keep moving.”*
(Albert Einstein)

“Rahasia dari keberhasilan adalah kerja keras dan belajar dari kegagalan.”
(Nurizza Arfikum Anna)

“Janganlah kamu mensia-siakan waktu,
karena waktu sangatlah berharga bagimu.”
(Nurizza Arfikum Anna)

“Tak ada pekerjaan yang berat di dunia ini, pekerjaan seberat apapun akan terasa ringan apabila tidak dikerjakan.”
(Nurizza Arfikum Anna)

“Lakukanlah hal yang kau pikir tidak bisa kau lakukan”
(Eleanor Roosevelt)

“Jangan pergi mengikuti kemana jalan akan berujung. Buatlah jalanmu sendiri dan tinggalkan jejak”
(Raplh Waldo Emerson)

PERSEMBAHAN

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh, kususun jemariku di atas keyboard laptopku sebagai pembuka kalimat persembahan. Sebagai awal untuk memulai disetiap pekerjaanku dengan mengucapkan Bismillahirrahmanirrahim.

Sembah sujud serta puji dan syukur pada Allah SWT. Tuhan semesta alam yang menciptakan makhluk-Nya dengan bekal yang begitu sempurna. Atas rahmat dan hidayat-Mu telah memberikan kekuatan, kesehatan, semangat, pantang menyerah dan membekali dengan ilmu pengetahuan. Atas karunia serta kemudahan yang Engkau berikan, akhirnya tugas akhir ini dapat terselesaikan. Sholawat dan salam selalu dilimpahkan keharibaan Rasulullah Muhammad SAW.

Saya persembahkan proyek akhir ini untuk orang tercinta dan tersayang atas kasih yang berlimpah:

Ayah dan Ibunda tercinta, terkasih dan terhormat. Saya persembahkan sebuah tulisan ini dari didikan kalian yang ku tuangkan kedalam barisan tulisan dengan berjuta makna. Terimakasih dari dalam hati yang ingin saya sampaikan atas segala usaha dan jerih payah pengorbananmu selama ini. Hanya sebuah kado kecil yang dapat saya berikan dari bangku kuliah yang memiliki sejuta makna, sejuta cerita, kenangan, pengorbanan untuk mendapatkan masa depan yang saya inginkan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat dan karunia-Nya dapat menyelesaikan menyusun Proyek Akhir sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Ahli Muda Madya Teknik, Program Studi Tata Rias dan Kecantikan, Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta.

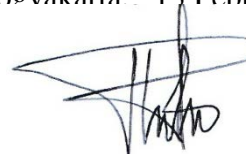
Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih yang sebanyak-banyaknya atas seluruh bantuan yang sudah diberikan, baik secara langsung atau secara tidak langsung selama penyusunan Tugas Akhir ini sampai selesai, serta dukungan orang tua, pembimbing dan kawan-kawan. Oleh karena itu, pada kesempatan ini ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Asi Tritanti, M.Pd., selaku Kepala Program Studi, Pembimbing Akademik, dan Dosen Pembimbing yang telah membimbing penulis selama proses penyusunan laporan Proyek Akhir Tata Rias dan Kecantikan Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Elok Novita, M.Pd., selaku penguji Ujian Tugas Akhir.
3. Ika Pranita Siregar, S.F, Apt. M.Pd., selaku Sekretaris Ujian Tugas Akhir.
4. Dr. Widarto, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
5. Dr. Mutiara Nugraheni, M. Si, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

6. Seluruh Bapak Ibu Dosen Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta yang telah membimbing dan memberikan ilmu selama perkuliahan.
7. Orang Tua yang telah membantu penulis dari segi material maupun segi motivasi selama proses penyusunan laporan Proyek Akhir ini.
8. Dan semua pihak yang telah memberikan bantuan dan dorongan dalam proses penyelesaian Laporan Proyek Akhir yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulisan Laporan Proyek Akhir ini masih terdapat banyak kekurangan baik dari segi materi maupun penulisan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran untuk memperbaiki dan mengembangkan laporan tersebut. Semoga laporan ini bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 13 Februari 2018



Nurizza Arfikum Anna

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Indentifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan.....	9
F. Manfaat.....	10
1. Manfaat Bagi Mahasiswa	10
2. Bagi Program Studi	10
3. Bagi Masyarakat.....	10
G. Keaslian Gagasan.....	11
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	 12
A. Sinopsis.....	12
1. Pengertian Sinopsis Cerita	12
B. Sumber Ide	12
1. Pengertian Sinopsis Cerita	12
2. Pengembangan Sumber Ide	13
C. Desain	15
1. Pengertian Desain.....	15
2. Unsur Desain	15
D. Kostum Dan Asesoris.....	29
1. Pengertian Kostum	29
2. Asesoris	20
3. Batik	30
4. Jenis-jenis Batik Banyuwangi	30
E. Tata Rias Wajah	31
1. Pengertian Tata Rias Wajah	31
2. Tujuan dan Fungsi Rias Wajah	32
3. Penggolongan Tata Rias Wajah	32
F. Penataan Rambut.....	35
1. Pengertian Penataan Rambut.....	35
2. Tujuan Penataan Rambut	36

G. Pergelaran.....	36
1. Pengertian Pergelaran.....	36
2. Tujuan Pergelaran	36
3. Panggung	37
4. Tata Lampu	38
5. Tata Suara.....	38
BAB III KONSEP RANCANGAN	40
A. Define	40
1. Analisis Cerita	40
2. Analisis Karakter dan Karakteristik Tokoh.....	41
B. Design	44
1. Desain Kostum Tokoh Prajurit Lumajang Dua.....	45
2. Desain Asesoris pada Tokoh Prajurit Lumajang Dua	50
3. Desain Rias Karakter.....	53
4. Desain Pergelaran.....	54
5. Konsep Rancangan Acara Pergelaran	56
C. Develop	59
D. Disseminate	63
1. Rancangan Pergelaran	63
2. Penilaian Ahli (<i>Grand Juri</i>)	63
3. Gladi Kotor.....	64
4. Gladi Bersih.....	64
5. Pergelaran.....	65
BAB IV PROSES, HASIL DAN PEMBAHASAN.....	67
A. Proses, Hasil, dan Pembahasan Define (Pendefinisian)	67
B. Proses, Hasil, dan Pembahasan Design (Perencanaan).....	68
1. Kostum	68
2. Asesoris	70
3. Rias karakter.....	75
C. Proses, Hasil, dan Pembahasan Develop (Pengembangan)	80
1. Validasi Desain Kostum dan Asesoris	80
2. Validasi Desain Rias Wajah.....	81
3. Validasi Kostum dan Asesoris	81
4. Validasi Rias Wajah.....	82
D. Proses, Hasil, dan Pembahasan Disseminate (Penyebarluasan)	86
1. Penilaian Ahli (<i>Grand Juri</i>)	86
2. Gladi Kotor.....	88
3. Gladi Bersih.....	88
4. Pergelaran Utama	89
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	91
A. Simpulan	91
B. Saran	95

DAFTAR PUSTAKA	96
LAMPIRAN.....	98

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tokoh Arjuna	43
Gambar 2. Desain Keseluruhan	45
Gambar 3. Desain Celana.....	46
Gambar 4. Desain Kain Batik Gedhengan	47
Gambar 5. Desain Slem pang.....	48
Gambar 6. Desain Tameng.....	49
Gambar 7. Desain Tombak	50
Gambar 8. Desain Mahkota.....	50
Gambar 9. Desain Kalung	51
Gambar 10. Desain Kelat Bahu Kanan	52
Gambar 11. Desain Kelat Bahu Kanan	52
Gambar 12. Desain Gelang Kanan	52
Gambar 13. Desain Gelang Kiri.....	52
Gambar 14. Desain Ikat Pinggang	53
Gambar 15. Desain Ikat Pinggang yang di Pinggul	53
Gambar 16. Desain Rias Karakter	54
Gambar 17. Desain Panggung Keseluruhan	55
Gambar 18. Desain Panggung Tampak Depan	56
Gambar 19. Desain <i>Develop</i>	62
Gambar 20. Desain <i>Dessiminate</i>	66
Gambar 21. Desain Kostum Awal	69
Gambar 22. Desain Kostum Akhir.....	70
Gambar 23. Hasil Desain Kostum Akhir	70
Gambar 24. Desain Kelat Bahu	71
Gambar 25. Hasil Desain Kelat Bahu Akhir.....	71
Gambar 26. Desain Mahkota.....	72
Gambar 27. Hasil Desain Mahkota Akhir.....	72
Gambar 28. Desain Kalung	73
Gambar 29. Hasil Desain Akhir Kalung	73
Gambar 30. Desain Gelang	73
Gambar 31. Hasil Desain Akhir Gelang	73
Gambar 32. Desain Ikat Pinggang	75
Gambar 33. Hasil Desain Ikat Pinggang Desain Akhir.....	75
Gambar 34. Desain Rias Karakter.....	76
Gambar 35. Hasil Akhir Rias Karakter.....	76
Gambar 36. Aplikasi <i>Moisturizer</i>	76
Gambar 37. Aplikasi <i>Foundation</i>	77
Gambar 38. Aplikasi Bedak Tabur.....	77
Gambar 39. Aplikasi Bedak Padat	77
Gambar 40. Aplikasi <i>Shading</i> dan <i>Tint</i>	78
Gambar 41. Aplikasi <i>Blush On</i>	78
Gambar 42. Aplikasi Alis.....	78
Gambar 43. Aplikasi Kumis dan Jenggot serta Mengaplikasikan <i>Eye Shadow</i>	79
Gambar 44. Aplikasi <i>Lipstick</i>	79

Gambar 45. Desain Awal Kostum dan Aksesoris	81
Gambar 46. Desain Akhir Kostum dan Aksesoris.....	81
Gambar 47. Hasil Uji Coba Rias Wajah Pertama	83
Gambar 48. Hasil Uji Coba Rias Wajah Kedua	84
Gambar 49. Hasil Uji Coba Rias Wajah Ketiga	85
Gambar 50. <i>Prototype</i> Prajurit Lumajang Dua	85

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Bersama Dosen Pembimbing.....	99
Lampiran 2. Prajurit Lumajang	100
Lampiran 3. <i>Talent</i> di atas Panggung.....	101
Lampiran 4. <i>Banner</i> dan Tiket Pergelaran	102

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Wilayah Indonesia dipisahkan oleh samudera, selat, dan lautan, yang mengakibatkan keberagaman etnik/ suku bangsa yang memiliki adat dan kebudayaan yang berbeda satu sama lain. Berdasarkan sensus BPS Tahun 2010, terdapat sekitar 300 etnik atau 1.340 suku bangsa yang berkembang di Indonesia. Masing-masing suku bangsa memiliki adat dan budaya yang mewarnai negara ini. Keunikan budaya yang dimiliki Indonesia, telah diakui dalam kancah Internasional. Budaya dan adat yang diwariskan oleh nenek moyang merupakan harta karun kedua yang harus dilestarikan. Akibat pengaruh globalisasi, banyak generasi muda yang kurang mengenal akan nilai-nilai sakral dan luhur dari budaya warisan nenek moyang. Pemerintah harus segera menyelesaikan masalah ini, agar generasi yang akan datang hanya dapat mendengarkan cerita mengenai budaya dan tidak pernah merasakan keseruannya (Wijayanto, Riantiarno dan Dahana, 2015).

Beberapa tahun yang lalu, Indonesia dihebohkan dengan kasus pengklaim-an budaya Indonesia (batik dan reog) yang diakui menjadi budaya negara tersebut (MAL). Kasus ini menjadi teguran bagi pemerintah dan juga bagi masyarakat Indonesia untuk menjaga dan melestarikan budaya bangsa agar tidak dicuri menjadi milik negara lain. Pengetahuan tentang budaya Indonesia harus ditekankan pada generasi muda, agar mengetahui betapa

kayanya negara Indonesia akan budaya dan juga sumber daya. Budaya juga dapat dijadikan sebagai media belajar, seperti yang dilakukan oleh Sunan Kalijaga yang mengajarkan ilmu menggunakan watak perwayangan yang dekat dengan masyarakat pada masa itu. dengan demikian, tujuan ilmu dapat tercapai dan juga turut melestarikan budaya (Wijayanto, Riantiarno dan Dahana, 2015).

Kebudayaan merupakan suatu kekayaan yang sangat bernilai karena selain merupakan ciri khas suatu daerah juga menjadi lambang dari kepribadian suatu bangsa atau daerah. Kebudayaan nasional merupakan sesuatu hal yang penting bagi Indonesia dan merupakan salah satu unsur dalam menjaga rasa nasionalisme dalam diri kita sebagai rakyat Indonesia. Salah satunya suku Jawa yang banyak mempunyai kesenian daerah yang bermacam-macam. Jawa Tengah salah satunya Surakarta masih memiliki kesenian tradisional yang masih kental, seperti seni wayang orang dan seni pertunjukan teater tradisi.

Seni teater bisa diartikan segala keseluruhan yang mencakup gedung, pekerja (pemain dan kru panggung), sekaligus kegiatannya (isi pementasan atau peristiwanya). Ada juga pihak yang mengartikan seni teater sebagai semua jenis dan bentuk tontonan, baik di panggung maupun arena terbuka. Peristiwa tontonan mencakup tiga kekuatan, yaitu pekerja, tempat, dan komunitas penikmat atau penonton, serta terdiri dari tiga unsur yaitu: kebersamaan, saat, dan tempat, sehingga peristiwa itu disebut sebagai teater (Referensimakalah.com).

Seni teater merupakan peristiwa yang bisa menempati beberapa posisi. Teater jika dilihat ke dalam, merupakan tindakan ekspresif yang memperlihatkan gejolak rasional dan emosional seorang teaterawan (pelakunya) dalam bentuk-bentuk artistik panggung. Panggung teater dalam posisi ini bisa juga dianggap sebagai salah satu representasi dari “sikap” sosial-politik masyarakat, dimana seni itu berproses dan mendapatkan publiknya. Teater jika dilihat ke luar, dapat menempati posisi juga sebagai peristiwa social. Jenis teater sendiri, dapat dibagi menjadi dua bagian, dan keduanya saling mengikat serta memberi pengaruh satu sama lain. Kedua jenis teater tersebut dikenal dengan sebutan Teater Tradisional dan Teater Non Tradisional (Referensimakalah.com).

Teater tradisional atau yang juga dikenal dengan istilah “Teater daerah” merupakan suatu bentuk pertunjukan dimana para pesertanya berasal dari daerah setempat dengan cerita yang bersumber dari kisah-kisah yang sejak dulu telah berakar dan dirasakan sebagai milik sendiri oleh setiap masyarakat yang hidup di lingkungan tersebut, misalnya mitos atau legenda dari daerah itu. Teater tradisional, segala sesuatunya disesuaikan dengan kondisi adat istiadat, diolah sesuai dengan keadaan sosial masyarakat, serta struktur geografis masing-masing daerah. Teater Tradisional mempunyai ciri-ciri yang spesifik kedaerahan dan menggambarkan kebudayaan lingkungannya (Astalog.com).

Teater *non* tradisional atau teater modern, adalah jenis teater yang tumbuh dan berkembang di tengah keramaian kota dengan adanya pengaruh

dari teori Barat. Cerita yang dipentaskan bersumber dari sebuah karya sastra atau peristiwa sehari-hari. Naskahnya terdiri dari peranan central, pembentukan watak dan karakter tokoh, serta alur cerita. Para pemain harus meminimalisir improvisasi dengan maksud agar bangun ceritanya standar, sehingga meskipun dilakukan pementasan berulang-ulang kali, cerita tetap sama. Peran sutradara sangatlah penting dalam teater modern, karena merupakan tokoh central yang memiliki hak tunggal dalam hal menginterpretasikan naskah cerita yang ingin ditampilkan dan dipersembahkan kepada penonton (Astalog.com).

Bagi sebagian besar masyarakat yang hidup pada era modern, terutama generasi muda pertunjukan seni teater tradisional mungkin tidak begitu menarik lagi ditonton. Apalagi dengan banyaknya media yang menyuguhkan beragam hiburan, masyarakat bisa dengan bebas memilih bentuk kesenian yang akan ditonton, apakah tradisional atau modern. Sadar atau tidak, bergulirnya zaman telah menyeret beberapa jenis kesenian tradisional ke tempat terasering. Sebagian besar kesenian tradisional yang sudah eksis sejak Indonesia belum merdeka, kini seolah tidak bisa hidup layak di rumahnya sendiri (Deden, 2017).

Beberapa contoh seni teater tradisional ludruk, lenong, randal, drama gong, ketoprak, wayang, dan sebagainya. Salah satu permasalahan klasik dalam upaya pelestarian budaya tradisional adalah regenerasi, selain minimnya dukungan pendanaan agar bisa terus bertahan. Hampir seluruh kebudayaan di Tanah Air saat ini, termasuk seni teater tradisional dihadapkan

pada problematika mencari pewaris dan penerus dari kalangan generasi muda. Berbagai daerah, beberapa kesenian panggung tradisional telah lama mati suri dan tergerus gempuran budaya populer kekinian (Deden, 2017).

Berdasarkan keprihatinan akan permasalahan yang telah dipaparkan itulah yang menjadi dasar alasan mengapa mahasiswa program studi Tata Rias dan Kecantikan Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2015 menyelenggarakan pertunjukan teater tradisi yang bertema Kudeta di Majapahit dengan judul “Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta”. Pertunjukan ini dikemas begitu apik dalam pertunjukan teater tradisi. Pertunjukan ini menceritakan tentang kerajaan majapahit dan sarat akan pesan moral. Pertunjukan yang akan dibuat dengan kerjasama dari berbagai pihak yang terkait dengan pemilihan *talent*, tata rias wajah karakter, tata lampu, tata musik, tata panggung, skenario cerita. Berkaitan dengan pengangkatan judul “Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta”, maka mahasiswa Tata Rias dan Kecantikan tertantang untuk membuat tampilan pada setiap tokoh agar menarik. Pertunjukan ini tidak hanya untuk orang tua saja tetapi semua kalangan bisa menikmatinya dari anak-anak, remaja, dan orang dewasa.

Pertunjukan “Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta” merupakan suatu pertunjukan yang menampilkan cerita kerajaan Majapahit dalam pertunjukan ini akan menampilkan tokoh-tokoh antara lain Prabu Jayanegara, Tribuwana Tungadewi, Maha Dewi, Rakyat Nambi, Mahapati Halayudha, Gajah Mada dan masih banyak lagi. Dengan menggunakan aransemen musik dan akan diwujudkan dengan rias karakter, asesoris, serta dari bentuk kostum yang

merupakan salah satu unsur penting dalam suatu pertunjukan selain dapat mendukung penjiwaan juga sebagai pelengkap untuk pertunjukan. Untuk mewujudkan pertunjukan tersebut membutuhkan imajinasi yang kuat antara cerita satu dengan yang lain sehingga tidak mudah untuk mewujudkan dalam satu kemasan cerita yang menarik untuk dipersembahkan kepada masyarakat.

Pada pertunjukan “Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta” menampilkan tokoh Prajurit Lumajang Dua yang ada dalam cerita kerajaan Majapahit yang tidak jauh berbeda dengan tokoh aslinya dengan beberapa pengembangan dari segi kostum, asesoris, dan rias karakter. Dalam cerita “Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta” tokoh Prajurit Lumajang Dua merupakan abdi dalem dari sebuah kerajaan di Lumajang yang berumur 30 tahun. Dengan karakter sopan santun, ksatria yang cerdas pandai, berani dan memiliki kemahiran dalam ilmu peperangan dengan menjadikannya sebagai tumpuan agar mampu memperoleh kemenangan saat pertempuran besar. Konsep tata rias karakter tokoh Prajurit Lumajang Dua menonjolkan rias wajah karakter yang akan diterapkan pada seorang pria yang memiliki watak protagonis, berani, setia kepada pemimpinnya.

Pemilihan kosmetika yang tepat adalah hal yang harus diperhatikan Prajurit Lumajang Dua saat tampil di atas panggung, misalnya kosmetik yang tidak tahan air/ *waterproof* karena tokoh akan mengeluarkan banyak keringat pada saat tampil di atas panggung yang dapat menyebabkan *make up* mudah luntur akibat dari pengaruh gerak talent dan *lighting*/ sorotan lampu.

Penggunaan warna pada *make up* harus memikirkan *lighting* yang akan digunakan dan jarak terjauh antara penonton dengan panggung.

Penampilan tokoh Prajurit Lumajang akan lebih maksimal dengan faktor pendukung berupa kostum dan asesoris. Faktor ini dapat memperindah, menunjang dan menonjolkan sifat yang akan diperankan oleh *talent*. Meskipun faktor-faktor tersebut memiliki banyak kelebihan dalam pemakaiannya harus memperhatikan kenyamanan *talent* saat mengenakannya agar tidak mengganggu *talent* saat tampil. Warna kostum menjadi kajian pemilihan warna dalam tata rias wajah Prajurit Lumajang Dua sesuai dengan sifat.

Elemen-elemen pendukung sebuah pertunjukan dalam pertunjukan antara lain tata panggung, tata cahaya, tata musik dan jarak panggung yang keseniannya akan mendukung keberhasilan pertunjukan, dapat menampilkan tokoh yang sesuai dengan karakter dan karakteristik sehingga pesan moral yang disampaikan dapat tercapai.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan, diantaranya :

1. Akibat pengaruh globalisasi, banyak generasi muda kurang mengenal akan nilai-nilai sakral dan luhur dari budaya warisan nenek moyang .
2. Kurangnya pengenalan pengetahuan tentang kebudayaan Indonesia kepada generasi muda.

3. Akibat pola pikir masyarakat Indonesia yang menganggap jika budaya barat itu lebih modern dan lebih populer, sehingga kesadaran dalam melestarikan budaya tradisional menurun.
4. Pada era modern saat ini, sulit menemukan generasi muda yang tertarik untuk memperhatikan kebudayaan Indonesia.
5. Minimnya dukungan pendanaan untuk seni teater tradisional di Indonesia
6. Sulit menemukan generasi pewaris dan penerus untuk melanjutkan kebudayaan Indonesia pada generasi muda saat ini.
7. Menampilkan tokoh Prajurit Lumajang Dua yang ada dalam cerita “Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta” tidak mudah, karena perlu menggambarkan karakter dan karakteristik tokoh sebagai seorang ksatria/ prajurit sesuai dengan sumber ide yang diambil.
8. Kostum dan asesoris harus dapat memperindah penampilan serta menunjang dan menonjolkan karakter tokoh Prajurit Lumajang Dua pada saat dipergelarkan.
9. Rias karakter mudah luntur dan pudar akibat pengaruh dari gerakan yang dilakukan oleh *talent* di atas panggung.
10. Rias karakter pada tokoh Prajurit Lumajang Dua harus sesuai dengan karakter dan karakteristik.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas tokoh dari cerita “Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta”, maka batasan masalah dari Proyek Akhir dengan judul Rias Karakter tokoh Prajurit Lumajang Dua pada pertunjukan “Mentari Pagi di

Bumi Wilwatikta” meliputi kostum, asesoris dan rias karakter tokoh Prajurit Lumajang Dua, dan menampilkan hasil dalam pertunjukan “Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang pada Tugas Akhir ini, maka dapat dirumuskan suatu permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana mendesain kostum, asesoris dan rias karakter pada Prajurit Lumajang Dua?
2. Bagaimana mengaplikasikan kostum, asesoris dan rias karakter pada Prajurit Lumajang Dua?
3. Bagaimana menampilkan tokoh Prajurit Lumajang Dua pada pertunjukan teater tradisi “Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta”?

E. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat diperoleh tujuan masalah antara lain:

1. Untuk menghasilkan desain kostum, asesoris dan rias karakter Prajurit Lumajang Dua dalam pertunjukan “Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta”.
2. Untuk mengaplikasikan kostum, asesoris dan rias karakter Prajurit Lumajang Dua dalam pertunjukan “Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta”.
3. Untuk menampilkan tokoh Prajurit Lumajang Dua pada saat pertunjukan “Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta”.

F. Manfaat

Proyek Akhir yang diselenggarakan memiliki beberapa manfaat bagi mahasiswa, program studi dan masyarakat, manfaat dari menyelenggarakan Proyek Akhir ini antara lain:

1. Manfaat Bagi Mahasiswa:

- a. Mendorong kreativitas dan ketrampilan untuk menciptakan karya yang inovatif.
- b. Dapat menyelenggarakan pertunjukan dalam bidang khususnya Tata Rias dan Kecantikan.
- c. Dapat menerapkan berbagai keahlian pengetahuan yang dimiliki untuk menciptakan karya baru dalam bidang tata rias dan kecantikan.
- d. Melatih kesabaran dan rasa tanggung jawab.
- e. Meningkatkan solidaritas.

2. Bagi Program Studi :

- a. Membuktikan dan menunjukan pada masyarakat bahwa mahasiswa program studi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta mampu melaksanakan pertunjukan teater tradisi yang dikemas dalam “Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.”
- b. Menjadikan mahasiswanya berkompetensi dan berkualitas sehingga mampu menghadapi persaingan global pada zaman modern ini.

3. Bagi Masyarakat:

- a. Agar masyarakat mengetahui dan melestarikan kebudayaan yang ada di Indonesia terutama teater tradisi.

- b. Agar kebudayaan yang ada di Indonesia tidak diambil dan diakui oleh bangsa lain.
- c. Agar seni pertunjukan tradisional menjadi berkembang dan dikenal oleh masyarakat luas.

G. Keaslian Gagasan

Penyusunan laporan Proyek Akhir dengan judul Rias Karakter Tokoh Prajurit Lumajang Dua dalam pertunjukan teater tradisi “Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta” yang menceritakan tentang kerajaan Majapahit yang di kemas secara modern. Cerita ini belum pernah ditampilkan dalam bentuk rias karakter baik dari segi tata rias wajah, kostum serta aksesoris, dengan tidak meninggalkan cerita aslinya. Tata rias karakter tokoh Prajurit Lumajang Dua disesuaikan dengan karakter yang dibawakan dan mengimbangi gerakan, tata panggung, *lighting*, musik.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Sinopsis Cerita

1. Pengertian Sinopsis Cerita

Sinopsis menurut Nurhadi, Dawud, dan Pratiwi (2007), sinopsis mempunyai arti yaitu ringkasan dari sebuah cerita novel atau dari sebuah naskah yang menggambarkan isi dari suatu pementasan dan tetap memperhatikan unsur-unsur intrinsik (tokoh dan watak, alur, latar, tema, dan amanat). Kamus Besar Bahasa Indonesia (2015) menjelaskan, “sinopsis merupakan karangan yang diterbitkan bersama dengan karangan asli yang menjadi dasar dari sinopsis tersebut”.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa sinopsis merupakan ringkasan atau ikhtisar karangan dari sebuah cerita novel/ naskah dalam penulisannya langsung menuju ke pokok permasalahan/ intisari dari sebuah permasalahan dengan memperhatikan unsur-unsur intrinsik.

B. Sumber Ide

1. Pengertian Sumber Ide

Sumber ide menurut Widarwati (1996) adalah sesuatu yang dapat memunculkan ide untuk menciptakan desain baru. Sumber ide menurut Triyanto, Fitrihana, dan Zerusalem (2011) yaitu konsep penciptaan atau menjadi landasan *visual* terciptanya suatu karya.

Dari pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa pengertian sumber ide adalah segala sesuatu yang terdapat di lingkungan sekitar yang dapat menimbulkan inspirasi bagi seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru.

2. Pengembangan Sumber Ide

Teori pengembangan sumber ide menurut Dharsono Sony Kartika (2004) dapat dibagi menjadi empat, yaitu:

a. Teori *Stilisasi*

Stilisasi merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggunakan objek atau benda yang di gambar, yaitu dengan cara menggayakan disetiap kontur pada objek atau benda tersebut. Contoh: pengambilan ornamen motif batik, tatah sungging, lukisan tradisional dan lain-lain. Proses *stilisasi* ini dapat dilakukan dengan menambahkan detail, pada setiap perubahan sehingga semakin lama detailnya semakin rumit.

b. Teori *Distorsi*

Distorsi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara menyangatkan wujud-wujud tertentu pada benda atau objek yang di gambar. Contoh: karakter wajah Gatut Kaca dan berbagai wajah topeng lainnya.

c. Teori *Transformasi*

Transformasi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan memindahkan (*trans*) wujud atau

figur dari objek lain ke objek yang digambarkan. Contoh: penggambaran manusia berkepala binatang atau sebaliknya.

d. Teori *Disformasi*

Disformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk objek dengan cara menggambarkan sebagian saja yang dianggap mewakili. Proses *disformasi* dapat dilakukan dengan cara mengurangi bagian-bagian dari detail objek sehingga menghasilkan desain yang semakin sederhana.

Berdasarkan teori yang telah dikemukakan maka dapat disimpulkan pengembangan sumber ide dibagi menjadi empat, antara lain teori *stilisasi* merupakan penggambaran pada pencapaian bentuk dengan cara menggunakan objek atau benda yang digambar, *distorsi* adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian suatu karakter, *transformasi* merupakan penggambaran yang menekankan pada pencapaian karakter dengan cara memindahkan wujud (*trans*) dari objek lain ke objek yang digambarkan, dan *disformasi* merupakan penggambaran yang menekankan pada interpretasi karakter dengan cara mengubah bentuk objek dengan menggambarkan sebagian yang dianggap mewakili.

C. Desain

1. Pengertian Desain

Desain menurut Ernawati, Izwerni, dan Nelmira (2008) yaitu suatu proses pemikiran, pertimbangan dari perancang yang dituangkan dalam wujud gambar. Desain menurut Santosa, Subagiyo, Mardianto, dkk. (2008) yaitu rancangan berupa gambar atau sketsa sebagai dasar penciptaan sebuah karya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan desain adalah rancangan yang merupakan susunan dari garis, bentuk, ukuran, warna, dan tekstur dari suatu benda yang dibuat berdasarkan prinsip-prinsip desain.

2. Unsur Desain

Unsur desain menurut Ernawati, Izwerni, dan Nelmira (2008) adalah unsur desain yang digunakan untuk mewujudkan desain. Unsur desain menurut Hasanah, Prabawati, dan Noerharyono (2011), adalah segala bahan terdiri dari satu, dua atau lebih yang diperlukan untuk membuat suatu desain. Ada beberapa macam unsur desain menurut Hasanah, Prabawati, dan Noerharyono (2011), terdiri dari:

a. Garis dan Arah

Garis menurut Setiawati, Yetti, Suwandi, dkk. (2002) merupakan unsur seni rupa yang sangat penting dalam penampilan estetikanya tetapi paling sederhana. Berdasarkan fungsi garis ada tiga macam menurut Setiawati, Yetti, Suwandi, dkk. (2002), antara lain:

- 1) Memberikan citra struktur, bentuk, dan bidang (garis ini disebut dengan garis kontur yang berfungsi sebagai garis batas/ garis tepi).
- 2) Menekankan nilai ekspresi seperti nilai gerak, nilai arah, dan nilai irama.
- 3) Memberikan kesan dimensi dan kesan tekstur.

Berdasarkan sifat garis ada beberapa macam menurut Setiawati, Yetti, Suwandi, dkk. (2002), antara lain yaitu:

- 1) Garis lurus *vertikal* dan *horizontal* dapat diartikan dengan kesan tenang, statis, atau stabil.
- 2) Garis keras diartikan dengan kesan yang kuat, meyakinkan, dan tegas.
- 3) Garis putus dapat diartikan dengan kesan gelisah.
- 4) Garis lembut mengungkapkan kesan halus, perasa, dan ragu-ragu.
- 5) Garis silang atau *diagonal* diartikan dengan kesan tegang dan ragu.
- 6) Garis bersudut dapat mengungkapkan kesan tajam, keras, dinamis, dan kejam.
- 7) Garis lengkung dapat diartikan dengan kesan lamban, berirama, dan santai.

Nursantara (2007), menyatakan garis yaitu barisan dari suatu titik yang memiliki panjang dan arah tertentu dengan kedua ujung yang terpisah. Bisa panjang atau pendek, lurus, lengkung, *vertical* dan *horizontal*. Garis menurut Nursantara ada dua macam berdasarkan wujudnya, yaitu garis nyata merupakan suatu garis yang dihasilkan

secara langsung dari sebuah goresan atau coretan. Garis semu merupakan suatu garis yang muncul dari suatu bidang, warna, dan ruang yang muncul karena adanya batas atau kontur.

Garis menurut Hasanah, Prabawati, dan Noerharyono (2001) yaitu kepanjangan dari suatu tanda atau titik”. Garis adalah hubungan dari dua titik atau efek yang dibuat dari garis tepi suatu objek. Garis adalah petunjuk yang mengikuti arah yang membagi bidang menjadi beberapa bagian”. Ada dua macam garis yaitu garis lurus dan garis melengkung, tetapi dengan adanya arah garis ini dapat dibuat bermacam-macam variasi.

Hasanah, Prabawati, dan Noerharyono (2001), mengungkapkan garis berdasarkan arah ada 3 yaitu tiga arah utama antara lain mendatar (*horizontal*) sifatnya tenang, pasif, berhenti, cakrawala, lapangan. Tegak lurus (*vertikal*) bersifat wibawa, kuat, kokoh. Miring ke kiri atau ke kanan (*diagonal*) bersifat bergerak, dinamis, pindah. Tiap arah ini mempunyai pengaruh yang berlainan terhadap si pengamat. Pengaruh arah mendatar (*horizontal*) yaitu menggemukkan, melebarkan, membesarkan. Tegak lurus (*vertikal*) yaitu meninggikan, langsing, dan seimbang. Miring ke kiri atau ke kanan (*diagonal*) yaitu lincah, lembut, gembira.

Sifat garis menurut Ernawati, Izwerni, dan Nelmira (2008), yaitu :

1) Sifat Garis Lurus

Garis lurus mempunyai sifat kaku dan memberi kesan sesuatu kelihatan kokoh, sungguh-sungguh, atau keras. Garis lurus tegak memberi kesan keluhuran. Garis lurus mendatar memberi perasaan tenang. Garis miring mempunyai sifat lebih hidup (*dinamis*).

2) Sifat Garis Lengkung

Garis lengkung memberikan kesan luwes, kadang-kadang bersifat riang dan gembira. Dalam bidang busana garis mempunyai fungsi:

- a) Membatasi bentuk struktur atau *siluet*.
- b) Membagi bentuk struktur ke dalam bagian pakaian untuk menentukan model pakaian.
- c) Memberikan arah dan pergerakan model untuk menutupi kekurangan bentuk tubuh.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan garis adalah hubungan dari suatu titik yang memiliki panjang dan arah tertentu yang membagi bidangnya menjadi beberapa. Garis bisa berupa panjang/pendek, lurus, melengkung, *vertical/ horizontal*, nyata/ semu.

b. Bidang dan Bentuk

Bidang dan bentuk menurut Ernawati, Izweni, dan Nelmari (2008) adalah hasil hubungan dari beberapa garis yang mempunyai area atau dimensi atau *shape*. Setyobudi, Munsir, Setianingsih, dkk. (2007),

menyatakan bidang merupakan unsur rupa yang terjadi karena pertemuan dari beberapa garis.

Hasanah, Prabawati, dan Noerharyono (2011), membagi bentuk menjadi berbagai macam antara lain:

- 1) Bentuk dua dimensi yaitu bentuk (*shape*) merupakan bidang datar berdimensi dua yang dibatasi oleh garis. Bentuk (*shape*) adalah garis yang dihubungkan menjadi *siluet* atau garis luar dari bidang datar. Bentuk (*shape*) adalah apabila ditarik garis dari satu titik ke arah lain kemudian kembali dengan arah yang berbeda bentuk semula maka terjadilah bentuk.
- 2) Bentuk tiga dimensi yaitu bidang atau area berdimensi tiga, dibatasi oleh area lubang atau permukaan *form* berpadat.

Dari pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa bidang dan bentuk adalah unsur seni rupa yang terjadi karena hasil hubungan/pertemuan dari beberapa garis yang mempunyai area atau dimensi atau *shape*.

c. Ukuran

Garis, bentuk, juga ruang antara lain sering berbeda ukuran. Ukuran mempengaruhi suatu desain. Penerapan ukuran dalam tata rias wajah adalah pada ukuran bentuk bibir dan ukuran kostum yang sesuai dengan bentuk dan besar tubuh pemeran tokoh.

d. Warna

Setiap warna mempunyai arti perlambangan dan makna tersendiri. Misalnya warna biru memberikan arti ketenangan yang sempurna, kuning memberikan arti kegembiraan, dan lain-lain. Warna menurut Setiawati, Yetti, Suwandi, dkk. (2002) merupakan salah satu unsur seni rupa yang sangat penting. Dasarnya ruang lingkup dalam seni rupa didasarkan pada unsur *visual* (penglihatan) sehingga dalam menciptakan kesan dan *artistic* pada penggunaannya warna berperan sangat penting.

Ada beberapa fungsi warna berdasarkan Setiawati, Yetti, Suwandi, dkk. (2002), antara lain: Warna memberikan pengaruh dalam kejiwaan, segi keindahan, perlambangan, dan baik dalam segi kepentingan pribadi, kelompok maupun bersifat formal atau informal.

Nursantara (2007: 14), berpendapat warna adalah kesan yang terjadi pada mata akibat ditimbulkan oleh pantulan cahaya. Ada beberapa warna pokok atau primer yang terdiri dari tiga warna yaitu merah, kuning, biru. Pencampuran diantara warna-warna primer tersebut menghasilkan warna sekunder. Sedangkan warna putih dan hitam adalah warna netral.

Ada dua cara dalam menyusun paduan warna menurut Nursantara (2007) yaitu *analogus* merupakan penyusunan warna primer dengan cara warna primer diletakkan di antara hasil perpaduannya dan

monokromatik merupakan penyusunan yang berdasarkan dengan tingkatan perpaduan pada warna putih dan hitam.

Hasanah, Prabawati, dan Noerharyono (2011: 87), berpendapat warna merupakan unsur seni rupa yang paling menyentuh perasaan. Para seniman dapat mempertegas kesan dan menambah daya pikat hasil karyanya dengan menggunakan unsur warna. Warna juga dapat mengungkap perasaan hati si pencipta karya seni rupa.

Ada bermacam-macam teori yang berkembang mengenai warna diantaranya teori Oswolk, Mussel, Buwster, dkk. (2008), mengelompokkan warna yakni menjadi lima:

- 1) Warna Primer adalah warna pokok atau dasar yang terdiri dari merah dan kuning.
- 2) Warna Sekunder, warna yang merupakan hasil percampuran dari dua warna primer yang terdiri dari orange, hijau, dan ungu.
- 3) Warna Antara (*intermediet*) warna yang diperoleh dengan dua cara yaitu dengan mencampurkan warna primer dengan warna sekunder yang berdekatan dengan lingkaran warna.
- 4) Warna *Tersier* adalah warna yang terjadi apabila dua warna sekunder tercampur.
- 5) Warna *Kwarter* adalah warna yang dihasilkan oleh percampuran dua warna *tersier*.

Setiap warna memiliki makna atau filosofi yang berbeda-beda dan kombinasi yang terdapat pada warna, yaitu:

1) Filosofi Warna

Adapun lambang-lambang setiap warna berikut ini menurut

Darmaprawira (2002: 37):

- a) Merah berarti cinta, nafsu, kekuatan, berani, primitif, menarik, bahaya, dosa, pengorbanan, vitalis, pemarah, anarkis.
- b) Kuning emas berarti ceria, bijaksana, terang, bahagia, hangat, pengecut dan pengkhianatan.
- c) Hijau berarti tenang, santai, diam, lembut, setia, kepercayaan.
- d) Biru berarti damai, setia, pasif terhormat, lembut menahan diri, kesepian, dingin.
- e) Ungu berarti misteri kuat, supremasi, formal, pendiam, agung, dan menyerah.
- f) Coklat berarti hangat, tenang, alami bersahabat, kebersamaan, sentosa.
- g) Abu-abu berarti kesedihan, duka dan tenang.
- h) Hitam berarti kuat, duka cita, resmi, kematian, keahlian, dan tidak menentu.
- i) Putih berarti suci, senang, harapan, murni lagu, bersih, spiritual, pemaaf, cinta dan tenang.

2) Kombinasi Warna

Kombinasi warna menurut Hasanah, Prabawati, dan Noerharyono (2011: 87), adalah suatu cara memasang atau menggandengkan warna dalam komposisi yang benar dan indah.

Kombinasi warna menurut Hasanah, Prabawati, dan Noerharyono (2011) dibagi menjadi dua, yaitu:

a) Kombinasi warna harmoni berkesesuaian antara lain *monokromatis* yaitu kombinasi warna yang menggunakan *value* atau warna yang berbeda dan *analogus* yaitu kombinasi warna satu keturunan atau yang berdekatan dalam lingkaran warna.

b) Harmoni Warna Kontras

(1) Kontras dua warna yaitu terdiri dari dua warna yang letaknya bertentangan dalam lingkaran warna.

(2) Kontras segitiga yaitu terdiri dari tiga warna yang letaknya sama sisi dalam lingkaran warna.

(3) Kontras terbagi yaitu terdiri dari tiga warna yang bertentangan dalam lingkaran warna dan membentuk segitiga sama kaki.

(4) Kontras berpasangan yaitu kombinasi warna kontras yang terdiri dari empat warna, dua warna saling berpasangan, kontras dengan dua warna yang berpasangan dan membentuk empat persegi panjang.

Berdasarkan penjabaran yang dikemukakan Hasanah, Prabawati, dan Noerharyono, kombinasi warna dibagi menjadi dua yaitu kombinasi warna harmoni berkesesuaian serta harmoni warna kontras.

e. Tekstur

Garis, bidang, dan bentuk mempunyai suatu tekstur atau sifat permukaan, selain dapat dilihat juga dapat dirasakan. Misalnya sifat

permukaan yang kaku, lembut, kasar, halus, tebal, tipis, dan tembus terang. Unsur desain tekstur digunakan pada desain rancangan kostum.

Tekstur menurut Setiawati, Yetti, Suwandi, dkk. (2002) merupakan unsur dalam seni rupa sebagai kualitas dari permukaan atau nilai raba pada benda atau bidang yang dapat dilihat atau diraba pada benda tersebut.

Perwujudan tekstur memiliki perbedaan di dalam dimensi, ada dua macam menurut Setiawati, Yetti, Suwandi, dkk. (2002), sebagai berikut:

1) Tekstur Semu

Tekstur semu adalah tekstur tiruan atau yang sengaja dibuat dengan menimbulkan kesan tertentu dari sebuah permukaan benda.

2) Tekstur Alamiah

Tekstur alamiah adalah tekstur yang dapat dilihat dan dapat diraba oleh indera secara langsung. Baik permukaannya kasar, halus atau licin.

Tekstur menurut Nursantara (2007) adalah unsur rupa yang menunjukkan suatu permukaan atau nilai raba dari suatu permukaan berupa halus, kasar, licin. Tekstur terdiri dari dua jenis yaitu:

- 1) Tekstur nyata yaitu bila diraba atau dilihat teksturnya nyata, sedangkan secara fisik terasa kasar dan halus.
- 2) Tekstur semu berdasarkan penglihatan dan perabaan tidak memiliki kesan yang sama karena terbentuk dari kesan *perspektif* dan gelap terang.

Hasanah, Prabawati, dan Noerharyono (2011: 88), menyatakan bahwa tekstur artinya sifat permukaan bahan, terlepas dari warna. Tekstur adalah sifat permukaan bila dilihat dan dipegang. Pembagian tekstur menurut jenis tekstur yaitu tekstur alam dan tekstur buatan. Kualitas tekstur: halus, kasar, mengkilap, buram, dll. Sifat tekstur : lembut, keras, licin.

Berdasarkan pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa tekstur adalah unsur dalam seni rupa yang menunjukkan kualitas dari permukaan pada bidang/ benda yang dapat dilihat/ diraba, yang terlepas dari warna.

f. *Value* (Nilai Gelap Terang)

Elemen ini menyangkut pada bermacam-macam tingkatan (*degree*) atau jumlah gelap terang yang terdapat dalam suatu desain. Para ahli telah mengadakan percobaan dalam menentukan tingkat gelap/ terang. Tingkat *value* dimulai dengan warna hitam kelam, misalnya *low-dark, dark, high-dark, medium, low-light, light, high-light, white*.

Penggunaan *value* gelap dan terang yang harmonis, tergantung pada penempatan bidang yang baik dan hubungan yang baik di antara bentuk-bentuk. Apabila sebuah bidang atau bentuk kecil terisi dengan *value* yang terang di samping sebuah yang lebar dan bernilai gelap akan tampak tidak berarti dan menimbulkan belang-belang dan tidak tersambung.

2. Prinsip Desain

Prinsip desain menurut Hasanah, Prabawati, dan Noerharyono (2011: 91) adalah pedoman, teknik atau cara, metode bagaimana menggunakan dan menyusun unsur-unsur untuk menghasilkan efek tertentu. Prinsip-prinsip desain yang penting dalam pembuatan desain adalah:

a. Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan yaitu penyusunan atau pengorganisasian dari pada pusat perhatian, keseimbangan, perbandingan, dan irama sehingga tercipta suatu desain yang baik. Kesatuan menurut Setyobudi, Munsir, Setianingsih, dkk. (2007) merupakan unsur di dalam sebuah karya seni rupa yang saling bersangkutan. Tidak ada bagian yang berdiri sendiri. Harmoni menurut Hasanah, Prabawati, dan Noerharyono (2011: 91) adalah prinsip yang mencerminkan kesatuan melalui pemilihan dan susunan unsur-unsur, ide-ide dan tema.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan kesatuan adalah penyusunan atau pengorganisasian dalam unsur seni rupa dari pusat perhatian, keseimbangan yang saling bersangkutan melalui pemilihan dan susunan unsur-unsur, ide-ide dan tema.

b. Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan pada suatu desain untuk mendapatkan ketenangan dan kestabilan. Pengaruh ketenangan ini dapat dicapai dengan mengelompokkan bentuk, warna, dan garis yang dapat menimbulkan

perhatian yang sama antara kiri dan kanan atau terpusat pada salah satu sisi.

Keseimbangan menurut Setiawati, Yetti, Suwandi, dkk. (2002) merupakan prinsip yang mendukung prinsip kesatuan dengan menggunakan unsur seni untuk menjamin tampilnya nilai keselarasan dan keserasian. Keseimbangan menurut Setyobudi, Munsu, Setianingsih, dkk. (2007) yaitu kesamaan bobot dari unsur-unsur karya. Secara wujud dan jumlahnya tidak sama, tetapi nilainya dapat seimbang. Keseimbangan menurut Hasanah, Prabawati, dan Noerharyono (2011: 91) adalah prinsip yang digunakan untuk memberikan perasaan tenang dan stabil.

Ada dua cara memperoleh keseimbangan yaitu:

- 1) Keseimbangan simetris adalah keseimbangan jika bagian-bagian benda, bahan atau hiasan lain bagian kanan dan kiri sama jaraknya dari pusat. Keseimbangan simetris memberikan kesan rapi.
- 2) Keseimbangan asimetris terdapat jika unsur-unsur bagian kiri dan kanan suatu desain jaraknya dari garis tengah atau pusat tidak sama, melainkan diimbangi oleh unsur yang lain. Keseimbangan *asimetris* lebih kelihatan lembut dan bervariasi terutama cocok untuk bahan-bahan yang lembut.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa keseimbangan adalah prinsip yang mendukung prinsip kesatuan untuk

menjamin tampilnya nilai keselarasan dan keserasian serta untuk memberikan perasaan tenang dan stabil.

c. Proporsi (*Proportation*)

Proporsi yaitu cara menempatkan unsur-unsur atau bagian-bagian busana yang berkaitan dengan jarak, ukuran, jumlah, tingkatan, atau bidang pada suatu model busana. Proporsi menurut Hasanah, Prabawati, dan Noerharyono (2011: 92) adalah suatu prinsip yang digunakan untuk memberi kesan sesuatu kelihatan lebih besar atau kelihatan lebih kecil.

Proporsi menurut Bestari (2011: 17) yaitu perbandingan bagian satu dengan yang lain. Proporsi menurut Sanyoto (2009), berpendapat bahwa dapat diartikan perbandingan dalam suatu objek antara bagian satu dengan yang lain sebanding.

Berdasarkan pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa proporsi adalah suatu perbandingan objek antara bagian satu dengan yang lain sebanding dan untuk memberikan kesan sesuatu kelihatan lebih besar/ kecil.

d. Irama (*Rhythm*)

Irama yaitu pergerakan yang teratur dari suatu bagian ke bagian lainnya, yang dapat dirasakan dengan penglihatan, apabila pandangan mata pada suatu disain itu teratur, maka gerakan mata yang teratur yang disebut berirama. Menurut Setyobudi, Munsi, Setianingsih, dkk. (2007), irama dalam seni rupa diusahakan lewat penyusunan unsur-unsur yang ada atau pengulangan dari unsur-unsur yang sudah diatur.

Irama menurut Hasanah, Prabawati, dan Noerharyono (2011: 92) diartikan sebagai suatu pergerakan. Pergerakan yang berirama ini dapat dicapai dengan cara pengulangan sesuatu secara teratur atau berselingan sehingga tidak membosankan.

Dari pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa pengertian irama yaitu pergerakan yang dapat dirasakan dan dapat dicapai dengan cara pengulangan pada sesuatu secara teratur dari suatu bagian ke bagian lainnya sehingga tidak membosankan.

D. Kostum dan Asesoris

1. Pengertian Kostum

Kostum menurut Nursantara (2007: 53) adalah tata pakaian para pemain agar mendukung keadaan atau suasana saat tampil. Busana yang dikenakan hendaknya disesuaikan dengan tempat adegan, karakter peran, juga waktu atau zaman cerita. Tata busana menurut Santosa (2013) yaitu seni dalam pakaian dan segala perlengkapan yang menyertai untuk menggambarkan tokoh. Menurut Santosa, Subagiyo, Mardianto, dkk. (2008: 310), tata busana atau kostum adalah seni pakaian dan segala perlengkapan yang digunakan untuk menggambarkan tokoh.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kostum merupakan suatu pakaian yang digunakan untuk seseorang yang dikhususkan dalam suatu upacara atau pertunjukan. Kostum secara tidak langsung menggambarkan masing-masing pemeran dalam suatu cerita atau pertunjukan melalui pakaian dan asesoris yang digunakan pemain.

Biasanya kostum terlebih dahulu sudah dirancang sesuai tema yang dibawakan dalam alur cerita tersebut.

2. Asesoris

Asesoris menurut Yoyok dan Siswandi (2007) yaitu barang tambahan berfungsi sebagai pelengkap busana, tanpa menggunakan asesoris tokoh kurang menggambarkan karakter/ tokoh yang didapatnya.

3. Batik

Soewardi (2008), menyatakan bahwa batik yaitu kain dari hasil pewarnaan bermacam-macam corak khas Indonesia. Batik menurut Musman dan Arini (2011) merupakan kain yang sangat erat dengan nilai budaya masyarakat, batik bukan saja menjadi hasil produksi melainkan hasil budaya dari masyarakat.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa batik merupakan kain dari hasil pewarnaan bermacam-macam corak yang mempunyai nilai budaya masyarakat.

4. Jenis-jenis Batik Banyuwangi

Jenis batik dari Banyuwangi menurut Anshori dan Kusrianto (2001) yaitu Gajah Oling, Sekar Jagad Banyuwangi, Padas Gempal Banyuwangi, Gedhengan, Sembruk Cacing, Kangkung Setingkes, Ukel, Blarak Semplah, Mata Pitik, Sulur, Gendo Biru. Barong, Bambu, Kembang Titik, Akar-akaran, Semanggian, Kipasan, Galaran, Kopi Pecah, Perkutut, Jeron S-S an.

Nama batik di atas merupakan nama-nama batik dari pola dasar, misalnya batik Gedhengan, Akar-akaran, Kopi Pecah, dan Galaran adalah motif yang bisa dipadukan dengan motif lainnya atau tidak dipadukan dengan motif lainnya. Terdapat motif batik utama, seperti Gajah Oling, Barong, Kipasan dan Perkutut. Batik motif Kangkung Setingkes adalah motif batik yang digunakan sebagai hadiah pada saat pesta pernikahan.

E. Tata rias wajah

1. Pengertian Tata Rias Wajah

Tata rias menurut Nursantara (2007: 53) adalah cara mendadani pemain dalam memerankan tokoh tertentu agar lebih meyakinkan. Tata rias mendukung pemunculan sebuah karakter. Dalam beberapa jenis teater/drama, tata rias ini memegang peran penting.

Rias karakter menurut Santosa, Subagiyo, Mardianto, dkk. (2008) yaitu mengubah penampilan pemain dalam hal watak/ karakter, umur, bentuk wajah agar sesuai dengan tokoh yang diperankan. Menurut Sophia dan Karnasih (2012), tata rias karakter adalah riasan yang mengubah penampilan wajah seseorang dalam hal umur, bangsa, dan ciri khusus yang melekat pada tokoh.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tata rias karakter yaitu cara mendadani pemain dengan mengubah penampilan pemain dalam hal umur, watak dan ciri khusus yang melekat pada tokoh yang diperankan agar lebih meyakinkan.

2. Tujuan dan Fungsi Rias Wajah

Susanto (2008: 273), menyatakan bahwa tokoh dalam teater memiliki karakter berbeda-beda. Penampilan tokoh yang berbeda-beda membutuhkan penampilan yang berbeda sesuai karakternya. Tata rias merupakan salah satu cara menampilkan karakter tokoh yang berbeda-beda tersebut. Santosa, Subagiyo, Mardianto, dkk. (2008: 273), menyatakan bahwa fungsi tata rias wajah dalam teater sebagai menyempurnakan penampilan wajah, menggambarkan karakter tokoh, memberi efek gerak pada ekspresi pemain, menegaskan dan menghasilkan garis-garis wajah sesuai dengan tokoh, menambahkan aspek *dramatic*.

3. Penggolongan Tata Rias

a. Tata Rias Korektif

Rias korektif menurut Riantiarno (2011: 167) merupakan rias wajah yang digunakan untuk sehari-hari dan bertujuan untuk mempercantik diri dan memperjelas wajah pemain dari atas panggung dengan penonton. Menurut Santosa, Subagiyo, Mardianto, dkk (2008: 275), tata rias korektif merupakan suatu bentuk tata rias yang bersifat menyempurnakan (koreksi). Tata rias ini menyembunyikan kekurangan-kekurangan yang ada pada wajah dan menonjolkan hal-hal menarik dari wajah.

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan tata rias wajah korektif merupakan rias wajah yang digunakan untuk menyempurnakan bagian-bagian wajah yang kurang sempurna.

b. Tata Rias Karakter

Rias karakter menurut Riantiarno (2011: 167) ialah rias wajah yang bertujuan untuk lebih memperjelas karakter pemain. Tata rias karakter menurut Santosa, Subagiyo, Mardianto, dkk (2008: 277) adalah tata rias yang mengubah penampilan wajah dalam hal umur, watak, bentuk wajah, umur, sifat agar sesuai dengan tokoh.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa tata rias wajah karakter merupakan rias wajah yang dbertujuan untuk memmpertjelas karakter yang diaplikasikan sesuai umur, karakter, karakteristik, dan bentuk wajah yang disesuaikan dengan tokoh yang akan diperankan.

Rias karakter mempunyai ciri-ciri sebagai berikut: garis-garis pada riasan wajah harus tajam, warna yang digunakan adalah warna yang mencolok, dan alas bedak yang dipakai lebih tebal. Gambaran karakter yang akan diperankan dalam suatu pertgelaran dapat diwujudkan dengan memperhatikan factor yang menentukan, yaitu:

- 1) Ras dan suku bangsa, karena setiap ras dan suku bangsa mempunyai ciri khas wajah yang berbeda-beda.
- 2) Umur *talent* harus disesuaikan dengan umur yang akan diperankan.
- 3) Watak atau kepribadian pada tokoh.
- 4) Kesehatan, tokoh yang sedang sakit atau mengidap suatu penyakit tertentu akan berbeda riasannya dengan tokoh yang sehat.

- 5) Mode busana, setiap masa ada mode tertentu yang menunjukkan ciri-ciri tokoh yang akan ditampilkan. Mode menyangkut kostum, asesoris, rias wajah yang sesuai.
- 6) Lingkungan, seorang yang hidupnya di daerah *tropis* berbeda dengan yang hidupnya di daerah *subtropis*, dari segi tekstur maupun warna.
- 7) Pendidikan, seorang yang berasal dari kalangan terpelajar/berpendidikan akan tampil berbeda dengan yang kurang berpendidikan baik dalam hal kostum, asesoris dan tat arias.
- 8) Kesempurnaan jasmani atau adanya cacat yang menonjol.

c. Tata Rias Panggung

Tata rias panggung menurut Kusantati (2008) merupakan riasan yang dipakai pada kesempatan pertunjukan di atas panggung sesuai dengan tujuan pertunjukan. Riasan panggung memiliki prinsip dasar yang harus diperhatikan.

- 1) Jarak antara panggung dengan penonton sangat berpengaruh dalam menentukan tebal tipisnya riasan.
- 2) *Lighting* digunakan sebagai penerangan pada saat di atas panggung. *Lighting* sangatlah penting di dalam pertunjukan. *Lighting* jika mengenai objek yang ada dipertunjukan memberikan kesan tertentu jika terkena *lighting*, termasuk wajah manusia yang memiliki bentuk tiga dimensional. Jika terjadi kesalahan dalam memberi bayangan pada wajah akan berakibat fatal, maka

diperlukan penanganan yang tepat pada bagian yang merupakan sudut keras harus menggunakan cahaya yang tajam dan pada bagian sudut lemah yang sangat memerlukan bayang-bayang.

- 3) Media yang digunakan untuk pertunjukan berupa pentas terbuka atau pentas tertutup. Pertunjukan pentas terbuka tidak terlalu memerlukan percahayaan sehingga riasan tidak terlalu tebal. Pentas tertutup memerlukan percahayaan yang cukup dan menuntut riasan yang tebal dan tajam.
- 4) Penekanan dengan menggunakan efek tertentu pada alis, hidung, mata dan bibir agar penonton lebih tertuju secara khusus pada wajah *talent*.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tata rias panggung merupakan riasan yang digunakan pada saat pertunjukan atau pementasan untuk mewujudkan karakter dari *talent* pada saat di atas panggung.

F. Penataan Rambut

1. Pengertian Penataan Rambut

Penataan rambut menurut Bariqina, dan Ideawati (2001) ialah tindakan untuk proses penanganan rambut. Penataan rambut bertujuan untuk memberikan kesan keindahan dan meningkatkan penampilan, kerapian, keanggunan, serta keserasian bagi diri seseorang menurut nilai estetika.

2. Tujuan Penataan Rambut

Tujuan menurut Bariqina, dan Ideawati (2001) yaitu untuk memberikan kesan keindahan dan meningkatkan penampilan, kerapian, keanggunan, serta keserasian bagi diri seseorang menurut nilai-nilai estetika yang berlaku.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penataan rambut adalah tindakan untuk proses penanganan rambut, yang mempunyai tujuan untuk memberikan kesan keindahan dan meningkatkan penampilan.

G. Pergelaran

1. Pengertian Pergelaran

Teater menurut Ahmad (Satoto, 2012) adalah suatu karya ciptaan seni, dengan menggunakan media peragaan gerak dan suara dengan dialog yang disampaikan kepada penonton. Satoto (2012), menyatakan bahwa teater berasal dari bahasa Yunani, "*theatron*" yang diturunkan dari kata "*theaomai*" yang berarti takjub melihat, memandang. Teater menurut Riantiarno (2011) yaitu kegiatan manusia yang dilakukan secara sadar menggunakan tubuhnya sebagai media untuk mewujudkan suatu karyanya.

2. Tujuan pertunjukan yaitu untuk menghibur masyarakat, sebagai apresiasi, ucapan khusus, agar kesenian tersebut tidak hilang dan agar kesenian dilestarikan oleh masyarakat.

Berdasarkan pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa teater yaitu suatu karya ciptaan seni yang dilakukan secara sadar dengan

menggunakan peragaan gerak dari tubuh dan suara dengan dialog yang disampaikan kepada penonton yang melihat.

3. Pengertian Panggung

Tata panggung menurut Santosa, Subagiyo, Mardianto, dkk (2008: 387) disebut juga dengan istilah *scenery* (tata dekorasi). Penataan panggung merupakan gambaran tempat kejadian lakon yang penataannya disesuaikan dengan tuntutan cerita, kehendak artistik sutradara, dan panggung tempat pementasan dilaksanakan. Panggung yang sering digunakan dalam sebuah pementasan biasanya hanya menggunakan tiga jenis panggung.

a. Panggung Arena

Panggung arena adalah panggung yang penontonnya duduk secara melingkar atau mengelilingi panggung. Panggung arena biasanya dibuat secara terbuka (tanpa atap) dan tertutup. Inti dari panggung arena baik terbuka atau tertutup adalah mendekatkan penonton dengan pemain.

b. Panggung *Proscenium*

Panggung *proscenium* bisa juga disebut sebagai panggung bingkai karena penonton menyaksikan aksi aktor dalam lakon melalui sebuah bingkai atau lengkung *proscenium* (*proscenium arch*). Bingkai yang dipasang layar atau gordien inilah yang memisahkan wilayah akting pemain dengan penonton yang menyaksikan pertunjukan dari satu arah.

c. Panggung *Trust*

Panggung *trust* seperti panggung proscenium tapi dua pertiga bagian depannya menjorok ke arah penonton. *Proscenium* adalah bentuk pementasan yang memisahkan antara pemain/pentas dengan penonton/auditorium.

4. Tata Lampu

Tata lampu menurut Nursantara (2007: 54) adalah pengaturan tata cahaya saat di panggung atau saat pengambilan adegan dalam pembuatan film untuk mendukung suatu adegan. Posisi lampu dan intensitas cahaya yang digunakan disesuaikan dengan keadaan. Santosa (2013), menyatakan bahwa tata cahaya yaitu unsur *artistic* yang paling penting dalam pertunjukan teater.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian tata lampu adalah pengaturan tata cahaya saat di atas panggung/ saat pengambilan adegan dalam pembuatan film/ pertunjukkan teater untuk mendukung suatu adegan.

5. Tata Suara

Nursantara (2007: 54), menyatakan bahwa tata suara terdiri dari pengaturan penguat suara, musik pengiring, dan suara-suara alam agar lebih mendukung adegan. Tata suara menurut Santosa (2013) yaitu usaha untuk mengatur, menempatkan dan memanfaatkan berbagai sumber sesuai dengan etika dan estetika untuk tujuan tertentu.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tata suara yaitu mengatur pengeras suara, musik pengiring dan menempatkan serta memanfaatkan berbagai sumber untuk tujuan tertentu.

BAB III

KONSEP DAN METODE PENGEMBANGAN

Konsep dan metode pengembangan yang akan digunakan untuk membahas pada bagian ini menggunakan metode 4D yang terdiri dari tahap *define* (pendefinisian), *design* (perencanaan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebarluasan).

A. *Define* (Pendefinisian)

Pada tahap ini akan dilakukan proses analisis terhadap beberapa aspek, yaitu:

1. Analisis Cerita

Pendiri kerajaan majapahit ialah Raden Wijaya yang dinobatkan dengan nama Kertarajasa Jaya Wardana adalah seorang raja yang bijaksana, baik dan membuat masyarakatnya sangat makmur. Dengan berjalannya waktu, Raden Wijaya jatuh sakit dan meninggal akibat dari pemberontakkan yang terjadi antara rakyat ranggalawe di Tuban dan Lembu Sora.

Meninggalnya Raden Wijaya menjadikan Prabu Jayanegara dinobatkan menjadi raja di kerajaan Majapahit. Prabu Jayanegara menduduki tahta, Dharmaputra dan Patih Halayudha berseteru menginginkan kedudukan Patih Hamengkubumi yang pada saat itu dijabat oleh Rakyat Nambi. Rakyat Nambi mempunyai 4 prajurit yang berasal dari Lumajang. Salah satunya Prajurit Lumajang Dua yang merupakan abdi dalem dari Lumajang. Prajurit Lumajang Dua berusia 30 tahun, gagah dan tampan. Ia memiliki sifat yang pemberani, setia kepada

pemimpinnya, bijaksana dan sopan santun. Prajurit Lumajang Dua mempunyai tugas untuk membantu Rakyan Nambi menghadapi pemberontakan yang dilakukan oleh kerajaan Majapahit. Patih Halayudha menjadikan Prabu Jayanegara sebagai boneka kerajaan karena sebagai seorang raja yang tidak mempunyai pendirian yang tetap, berperilaku seenaknya, suka bermain seorang wanita, kurang bijaksana dan mudah dihasut oleh Patih Halayudha.

Mahapati mengajak beberapa Dharma putra untuk mengadu domba antara Prabu Jayanegara dengan Rakyan Nambi. Memberi surat palsu kepada Rakyan Nambi oleh Mahapati menjadikan Prabu Jayanegara gelisah, kegelisahan tersebut digunakan oleh Mahapati sebagai kedok untuk menjatuhkan Rakyan Nambi. Rakyan Nambi mengutus Prajurit Lumajang untuk menyerang Mahapati karena tidak terima akibat perbuatan dari Mahapati yang telah mempermainkannya, bertekad kuat untuk membumihanguskan kerajaan Majapahit. Datanglah seorang panglima perang yang menyelamatkan sang raja dari peperangan yaitu Gajah Mada.

2. Analisis Karakter dan Karakteristik Tokoh

Analisis tokoh Prajurit Lumajang Dua dibagi menjadi dua yaitu, analisis karakter dan karakteristik. Analisis karakter menyajikan karakter/watak dari tokoh Prajurit Lumajang Dua. Analisis karakteristik menyajikan ciri-ciri penampilan secara umum dan khusus tokoh Prajurit Lumajang Dua yang digambarkan dalam cerita.

a. Karakter Tokoh

Dalam cerita “Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta” terdapat salah satu tokoh yaitu Prajurit Lumajang Dua, yang berwatak bijaksana, setia dengan hati tulus kepada pemimpinnya, berani, prajurit yang jujur, baik dan santun.

b. Karakteristik Tokoh

Dalam cerita “Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta” terdapat tokoh yang bernama Prajurit Lumajang Dua atau yang biasa dipanggil dengan pengalasan merupakan abdi dalem dari Lumajang, yang membantu Nambi dalam menghadapi pemberontakan dari kerajaan Majapahit. Prajurit Lumajang Dua berusia 30 tahun, gagah, tampan dan protagonis.

c. Analisis Sumber Ide

Sumber ide yang digunakan untuk mengembangkan tokoh Prajurit Lumajang Dua adalah tokoh Arjuna Pandawa Lima. Arjuna Pandawa Lima dengan nama kecilnya Permadi. Arjuna merupakan putra bungsu Dewi Kunti dengan Pandu. Pandu merupakan penjelmaan dari Dewa Indra, sang Dewa perang. Arjuna merupakan ksatria yang cerdas dan gemar berkelana, gemar bertapa dan berguru menuntut ilmu. Arjuna memiliki kemahiran ilmu dalam memanah dan dianggap sebagai ksatria. Kemahirannya dalam ilmu peperangan menjadikannya sebagai tumpuan agar mampu memperoleh kemenangan saat pertempuran besar. Arjuna memiliki watak cerdas

pandai, pendiam, lemah lembut budinya, teliti, sopan santun, berani, dan suka melindungi yang lemah. Alasan pemilihan Arjuna Pandawa Lima sebagai sumber ide dari tokoh Prajurit Lumajang Dua karena memiliki kesamaan karakter dan karakteristik dari Arjuna Pandawa Lima dengan tokoh Prajurit Lumajang Dua sehingga memilih Arjuna Pandawa Lima sebagai sumber ide tokoh Prajurit Lumajang Dua.



Gambar 1. Tokoh Arjuna
(Sumber: www.google.com, 2018)

d. Analisis Pengembangan Sumber Ide

Sumber ide yang digunakan dalam menciptakan tokoh Prajurit Lumajang Dua sesuai dengan tuntutan tokoh dalam cerita teater tradisi yang berjudul “Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta” adalah tokoh Arjuna dalam pewayangan. Mengacu pada sumber ide, pengembangan desain melalui pengembangan sumber ide diperlukan agar karakteristik tokoh lebih tersampaikan dan masih dalam koridor sumber ide.

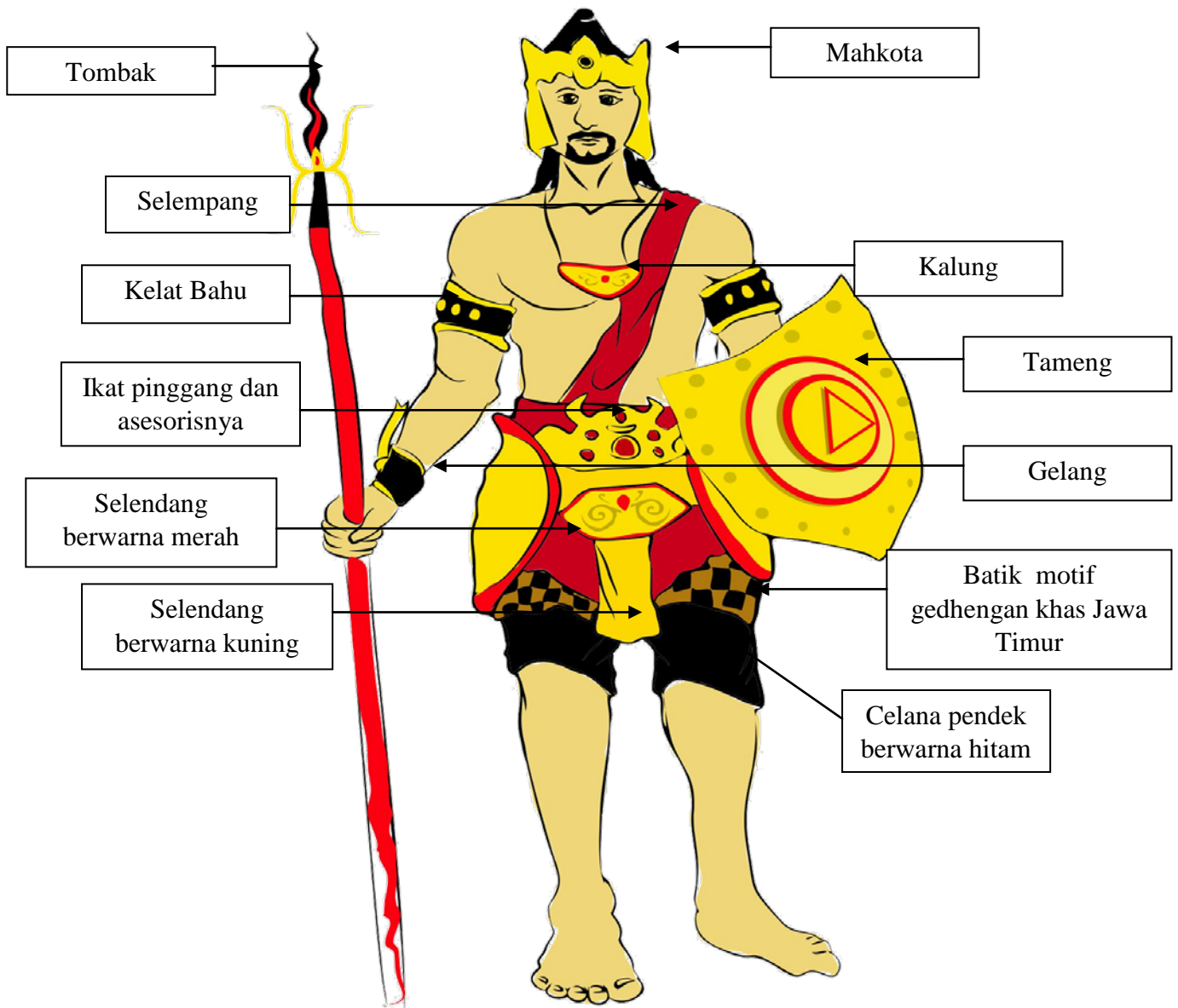
Pengembangan sumber ide berupa *distorsi*. *Distorsi* merupakan penggambaran pada pencapaian karakter, dengan cara menyangatkan wujud-wujud tertentu pada benda atau objek yang digambarkan. Pengembangan sumber ide distorsi digunakan karena sumber ide yang digunakan hanya diambil dari karakter dan wujud tertentu pada benda atau objek yang dituangkan kedalam bentuk kostum dan rias karakter dari Prajurit Lumajang Dua sehingga seolah-olah seperti wujud aslinya.

Wujud asli yang diambil dari tokoh Arjuna Pandawa Lima dimulai dari karakter Arjuna yaitu seorang ksatria yang cerdas dan gemar berkelana, sopan, santun, pemberani serta memiliki kemahiran ilmu dalam memanah serta penampilan Arjuna yang menggunakan mahkota, kelat bahu, gelang, dan celana yang ditutup oleh kain. Panah yang diubah menjadi tameng dan tombak sebagai alat peperangan mewakili sosok Prajurit Lumajang Dua yang akan ditampilkan pada pertunjukan teater tradisi “Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta”.

B. *Design* (Perencanaan)

Metode pengembangan dalam tahap *design* atau perencanaan berupa konsep-konsep yang mengacu pada desain kostum dan asesoris, desain tata rias wajah, dan desain pertunjukan. Konsep-konsep pada metode pengembangan ini mengacu pada pengembangan sumber ide serta penerapan unsur dan prinsip desain.

1. Desain Kostum Tokoh Prajurit Lumajang Dua



Gambar 2. Desain Kostum Keseluruhan
(Sumber: Galih Adi, 2018)

a. Kostum

Sebelum melakukan pembuatan maka perlu dilakukan proses perencanaan pada kostum yang akan digunakan Prajurit Lumajang Dua. Kostum yang akan di desain berupa pakaian yang mencerminkan karakter dari tokoh Prajurit Lumajang Dua yang gagah, tampan, ksatria yang pemberani serta setia dan hati yang tulus kepada pemimpinnya, antara lain celana, slempang dan kain batik Jawa Timur.

1) Celana

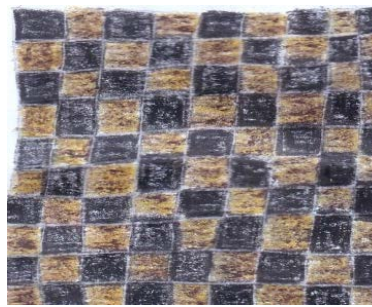
Desain celana yang akan digunakan oleh Prajurit Lumajang Dua yaitu celana yang berukuran tiga perempat yang menerapkan unsur warna hitam dan kuning. Pada bagian bawah celana hitam diberikan kain/ renda yang berwarna kuning yang melingkar pada celana untuk memberikan gradasi warna agar tidak polos hitam dan memberikan efek lebih hidup pada celana. Warna hitam menggambarkan hampa, duka, kehidupan yang abadi/ kekal.



Gambar 3. Desain Celana
(Sumber: Nurizza Arfikum Anna, 2018)

2) Kain Batik

Kain batik yang akan digunakan oleh Prajurit Lumajang Dua yaitu batik dari Banyuwangi dengan menggunakan motif gedhengan. Batik motif gedhengan merupakan batik yang dapat dipadukan/ tidak dipadukan dengan motif lain dan motif gedhengan digunakan sebagai pola dasar. Batik ini memiliki perpaduan warna antara hitam dan coklat, motif gedhengan dipilih karena memiliki prinsip desain berupa prinsip kesatuan dan keselarasan dengan warna celana.



Gambar 4. Desain Kain Batik Gedhengan
(Sumber: Nurizza Arfikum Anna, 2018)

3) Slem pang

Desain slem pang yang akan digunakan oleh Prajurit Lumajang Dua menerapkan unsur warna, keseimbangan dan unsur ukuran. Warna yang digunakan pada unsur warna yaitu warna merah yang menggambarkan keberanian, kekuatan dan semangat. Prinsip desain menggunakan prinsip *balance*/ keseimbangan asimetris karena digunakan pada satu sisi saja. Unsur ukuran penting karena

mempertimbangkan besar, kecil, panjang, pendeknya suatu slempang dengan menyesuaikan bentuk tubuh *talent*.



Gambar 5. Desain Slempang
(Sumber: Nurizza Arfikum Anna, 2018)

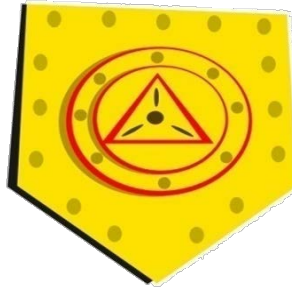
b. Pelengkap

Pelengkap kostum yang digunakan oleh Prajurit Lumajang Dua berupa tameng dan tombak.

1) Tameng

Desain tameng menerapkan unsur desain garis, bentuk, dan warna. Tameng menggunakan unsur garis lurus yang menggambarkan kesan keras dan kokoh. Bentuk persegi lima terbalik diambil dari kesamaan dengan lambang kabupaten Lumajang. Unsur warna pada tameng menggunakan warna merah, emas dan hitam. Warna emas menggambarkan kemenangan, kemuliaan, dan kesuksesan. Warna merah pada bagian tengah menggambarkan keberanian, semangat dan kekuatan. Sedangkan warna hitam menggambarkan kekekalan, duka dan hampa. Desain tameng pada bagian tengah berbentuk segitiga berwarna merah yang

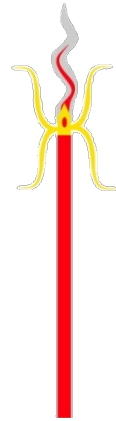
menggambarkan kekompakkan dan kesatuan antara prajurit satu dengan yang lain.



Gambar 6. Desain Tameng
(Sumber: Galih Adi, 2018)

2) Tombak

Desain tombak yang digunakan pada Prajurit Lumajang Dua menerapkan unsur desain berupa unsur bentuk dan unsur warna. Unsur bentuk yang digunakan menerapkan unsur garis tegak lurus/ *vertical* dimana garis *vertical* menggambarkan kekuatan, kemegahan, keluhuran dan kokoh. Warna yang akan digunakan yaitu menggunakan warna merah, emas dan hitam. Warna merah menggambarkan keberanian, dan kekuatan serta warna emas melambangkan kemenangan, kesuksesan dan kemuliaan. Warna hitam menggambarkan keabadian/ kekekalan.



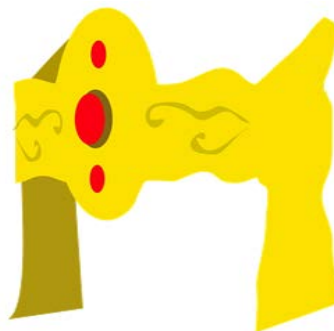
Gambar 7. Desain Tombak
(Sumber: Galih Adi, 2018)

2. Desain asesoris pada tokoh Prajurit Lumajang Dua

Asesoris yang akan digunakan oleh Prajurit Lumajang Dua antara lain mahkota, kalung, kelat bahu, gelang dan ikat pinggang.

a. Mahkota

Desain mahkota yang digunakan oleh Prajurit Lumajang Dua menerapkan unsur warna, bentuk dan prinsip keseimbangan. Unsur warna merah menggambarkan keberanian dan kekuatan dari seorang ksatria. Mahkota menggunakan unsur bentuk melengkung yang menggambarkan kesan luwes. Prinsip desain menggunakan prinsip *balance/* keseimbangan yaitu antara kiri dan kanan seimbang.



Gambar 8. Desain Mahkota
(Sumber: Galih Adi, 2018)

b. Kalung

Desain asesoris kalung yang akan digunakan Prajurit Lumajang Dua menggunakan unsur warna dan bentuk. Unsur warna yang digunakan yaitu warna emas dan merah, warna emas yang menggambarkan kesuksesan, kemewahan, dan kemenangan. Warna merah menggambarkan keberanian dan kekuatan. Bentuk yang digunakan yaitu garis lurus menggambarkan karakter yang kokoh, keras dan bersungguh-sungguh, serta kalung berbentuk segi delapan yang artinya arah mata angin.

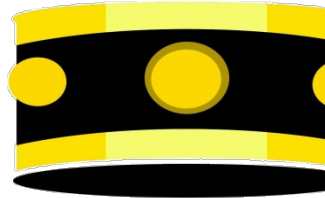


Gambar 9. Desain Kalung
(Sumber: Galih Adi, 2018)

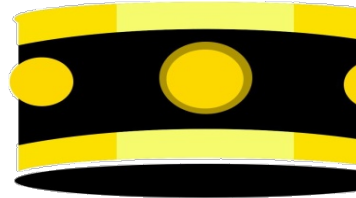
c. Kelat Bahu

Desain kelat bahu yang akan digunakan Prajurit Lumajang Dua menggunakan unsur warna, bentuk dan prinsip keseimbangan. Unsur warna menggunakan warna hitam, merah dan emas karena menerapkan unsur keserasian warna. Bentuk menggunakan unsur bentuk garis melengkung menggambarkan kesan luwes dan bentuk lingkaran menggambarkan kekekalan dan memberi kehangatan, karena lingkaran tidak memiliki awalan dan tidak memiliki akhiran. Prinsip desain yang digunakan yaitu prinsip keseimbangan *simetris*,

antara kanan dan kiri seimbang dan mempunyai daya tarik yang sama antara kelat bahu kanan dan kiri.



Gambar 10. Desain Kelat Bahu Kanan
(Sumber: Galih Adi, 2018)



Gambar 11. Desain Kelat Bahu Kiri
(Sumber: Galih Adi, 2018)

b. Gelang

Desain aksesoris gelang yang akan digunakan Prajurit Lumajang Dua menggunakan unsur berupa unsur warna, bentuk dan prinsip keseimbangan. Unsur warna menggunakan warna hitam dan emas karena menerapkan keserasian warna. Bentuk menggunakan unsur bentuk garis melengkung yang menggambarkan kesan luwes dan keindahan. Prinsip menggunakan prinsip keseimbangan *simetris*, antara kanan dan kiri seimbang.



Gambar 12. Gelang Sebelah Kanan
(Sumber: Galih Adi, 2018)



Gambar 13. Gelang Sebelah Kiri
(Sumber: Galih Adi, 2018)

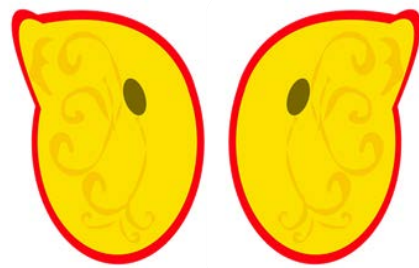
c. Ikat Pinggang

Desain asesoris ikat pinggang yang akan digunakan Prajurit Lumajang Dua menggunakan unsur warna, bentuk dan ukuran. Unsur warna emas yang menggambarkan kesuksesan, kemewahan dan

kemenangan. Bentuk menggunakan unsur bentuk garis melengkung dan lurus. Garis melengkung menggambarkan kesan luwes dan keindahan. Sedangkan garis lurus *horizontal* menggambarkan kesan tenang, dan melebarkan objek.



Gambar 14. Ikat Pinggang
(Sumber: Galih Adi, 2018)



Gambar 15. Ikat Pinggang yang di Pinggul
(Sumber: Galih Adi, 2018)

3. Desain Rias Karakter

Konsep rancangan tata rias wajah pada tokoh Prajurit Lumajang Dua menggunakan rias wajah karakter. Rias karakter dipilih karena menggambarkan salah satu bagian tubuh dari sumber ide atau karakteristik pada tokoh. Unsur desain menggunakan unsur warna, prinsip kesatuan/ *unity* dan keseimbangan/ *balance*. Unsur warna menggunakan warna hitam, coklat dan merah. Warna merah dan hitam pada riasan menggambarkan karakter dan karakteristik Prajurit Lumajang Dua yaitu pemberani, misterius, kesuksesan, dan kemenangan. Pada bagian kelopak mata diaplikasikan dengan pemberian warna dasar coklat serta pada bagian sudut diberi warna hitam untuk menggambarkan karakter dan karakteristik tokoh Prajurit Lumajang Dua yang pemberani dan gagah.

Prinsip desain menggunakan prinsip keseimbangan simetris dan kesatuan. Prinsip keseimbangan simetris pada bagian wajah diberi kumis

dan jenggot yang akan diciptakan dari rambut palsu/ *harnet* yang telah di potong menjadi kecil-kecil dan halus sehingga menciptakan kesan kumis dan jenggot asli. Kumis dan jenggot memberikan kesan yang seimbang antara karakter dan karakteristik yang dimiliki tokoh Prajurit Lumajang Dua. Tata rias karakter pada Prajurit Lumajang Dua juga memiliki prinsip kesatuan, diterapkan pada pola riasan yang menjadi satu kesatuan antara *make up* dengan asesoris pada bagian kepala yaitu menggambarkan karakter dan karakteristik tokoh Prajurit Lumajang Dua.



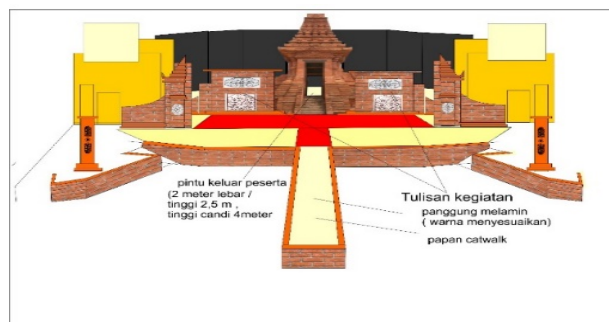
Gambar 16. Desain Rias Karakter
(Sumber: Nurizza Arfikum Anna, 2018)

4. Desain Pergelaran

Konsep rancangan pertunjukan dimulai dari pembuatan tema sampai judul pertunjukan. Tema yang diambil yaitu Kudeta di Majapahit dengan judul pertunjukan “Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta”. Pemilihan judul di lihat berdasarkan atas kebudayaan yang berada di Indonesia mulai ditinggalkan/ dilupakan terutama pada kalangan anak muda yang lebih memilih kebudayaan barat dengan perkembangan teknologi yang modern dari pada kebudayaan Indonesia.

Cerita kerajaan Majapahit ini dikemas menjadi cerita yang lebih modern sesuai dengan perkembangan zaman yaitu dengan ditampilkan menjadi cerita teater tradisi. Konsep pertunjukan ini ditampilkan dalam bentuk tradisional kontemporer dari segi panggung, *make up*, dan lain-lain. Rancangan pertunjukan juga berbeda dari mahasiswa Program Studi Tata Rias dan Kecantikan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta sebelumnya.

Konsep rancangan/ desain panggung menggunakan *backdrop*, *backdrop* digunakan untuk menggambarkan suasana kerajaan. *Layout* penonton dirancang sedemikian rupa, agar target utama pertunjukan yaitu penonton dan pengamat teater tradisi tidak terhalang oleh panitia yang sedang melakukan tugasnya, sehingga semua *audience* dapat menikmati pertunjukan teater tradisi “Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta”. Musik yang digunakan dalam pertunjukan menggunakan gamelan sebagai pengiring.



Gambar 17. Desain panggung keseluruhan
(Sumber: Sie Acara, 2017)



Gambar 18. Desain Panggung Tampak Depan
(Sumber: Sie Acara, 2017)

5. Konsep Rancangan Acara Pergelaran

Dalam rancangan pertunjukan melibatkan semua mahasiswa tata rias dan kecantikan 2015 yaitu menentukan tema, kepanitiaan pertunjukan dan tempat pelaksanaan serta waktu pelaksanaan disepakati bersama dan dikerjakan secara gotong royong sesuai dengan kepanitiaan yang telah dibentuk.

Pembentukan kepanitiaan panitia adalah sekumpulan orang yang diberi tugas mengurus sesuatu pekerjaan. Panitia dapat dibentuk melalui proses *recruitment* yang telah dilakukan untuk memandatkan suatu pekerjaan. Selain itu panitia dapat dibentuk dengan melihat kompetensi individu yang ada, sesuai dengan tugas atau tanggung jawab yang diberikan.

Kepanitiaan ini berfungsi untuk mengatur kegiatan agar berjalan dengan sistem manajerial yang baik, karena ada tanggung jawab yang besar dalam kepanitiaan, maka dibutuhkan suatu strategi kerja panitia, yang akan mengarahkan kerja dan proses dalam kepanitiaan. Dalam suatu

pergelaran membutuhkan beberapa *divisi* yang memiliki tugasnya masing-masing.

Adapun syarat *divisi* agar pembentukan kepanitiaan berjalan dengan baik yaitu: Setiap anggota diberi tugas dan kedudukan dalam pengambilan keputusan atau pemecahan masalah. Setiap anggota disadarkan akan terikatnya untuk menjalankan tugasnya didalam kepanitiaan sampai selesai. Anggota panitia hendaknya dilatih kerja sama dalam suatu proses kegiatan dan memiliki kemahiran mengadakan hubungan antar pribadi yang baik. Anggota panitia tidak boleh merasakan adanya pembelaan antara atasan dan bawahan, tetapi merupakan tim yang sama kedudukannya. Ketua panitia harus mempunyai jiwa kepemimpinan yang tinggi yang mampu menggerakkan kerja sama antara anggotanya. Jadwal dan pembahasan supaya diberitahukan sebelumnya kepada para anggota. Bantuan dan dukungan hendaknya diberikan oleh pimpinan yang akan mengatur pelaksanaan keputusan yang telah dibuat panitia. Anggota seharusnya memupuk hubungan yang baik antara satu anggota dengan anggota yang lain.

Pergelaran Tata Rias dan Kecantikan yang berjudul “Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta” diselenggarakan pada hari Kamis, tanggal 18 Januari, pada pukul 13.00. Bertempat di Gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Sedangkan kepanitiaan yang terbentuk dalam pergelaran tata rias “Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta”, yaitu:

- 1) Ketua: mengkoordinasikan anggota panitia dalam merumuskan sesuatu yang dianggap perlu untuk kelangsungan pergeleran, membagi tugas kepada setiap koordinator, memantau kinerja kepanitiaan, serta memiliki wewenang penuh dalam anggota panitia.
- 2) Wakil ketua: membantu tugas ketua serta menggantikan ketua apabila ketua sedang berhalangan.
- 3) Sekretaris: mengurus surat-surat baik formal maupun non formal yang dibutuhkan dalam pergeleran, mencatat hasil dari setiap rapat (membuat notulensi) sampai dengan pembuatan proposal.
- 4) Bendahara: mengelola keuangan dalam kepanitiaan baik uang keluar ataupun uang masuk atas persetujuan ketua panitia dan seluruh panitia.
Sie acara: bertugas menyusun acara yang akan berlangsung dalam pergeleran dengan penjadwalan yang jelas (*rundown*).
- 5) Sie Publikasi, Dekorasi, Dokumentasi (*PDD*) yaitu orang yang bertanggung jawab dengan panggung, *lighting*, dokumentasi, dekorasi, tata suara dan lain-lain.
- 6) Sie sponsor: mencari sumber dana maupun sponsor yang diperlukan untuk kegiatan pergeleran dengan menyebarkan proposal ke instansi-instansi.
- 7) Sie humas: menyebarkan surat ijin atau surat-surat yang berkaitan dengan pergeleran, seperti surat undangan, surat permohonan, dan sebagainya.

- 8) Sie perlengkapan: bertugas dalam persiapan panggung dengan penyusunan baik dari segi tempat/ ruang tata panggung, maupun kebutuhan materil pertgelaran.
- 9) Sie konsumsi: menyusun daftar menu dengan menghitung jumlah yang akan mendapatkan konsumsi, baik untuk tamu undangan, peserta pertgelaran, maupun panitia pertgelaran itu sendiri.
- 10) Sie keamanan: bertanggung jawab atas keamanan selama pertgelaran berlangsung. Sie keamanan dapat meminta orang untuk mengamankan tempat pertgelaran, seperti satpam atau polisi setempat. Penetapan waktu dan tempat pertgelaran ditentukan oleh seluruh anggota panitia pertgelaran yang telah dipilih berdasarkan kesepakatan bersama.

Dalam pelaksanaan pertgelaran tata rias “Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta” mengadakan kerjasama dengan beberapa sponsor. Tujuan kerjasama diharapkan memberi keuntungan panitia terutama mengurangi beban pengeluaran dana. Selain itu keuntungan lain yang tidak kalah penting yaitu pengalaman dalam berorganisasi dan dapat terjun langsung kepada pihak luar.

C. Develop (Pengembangan)

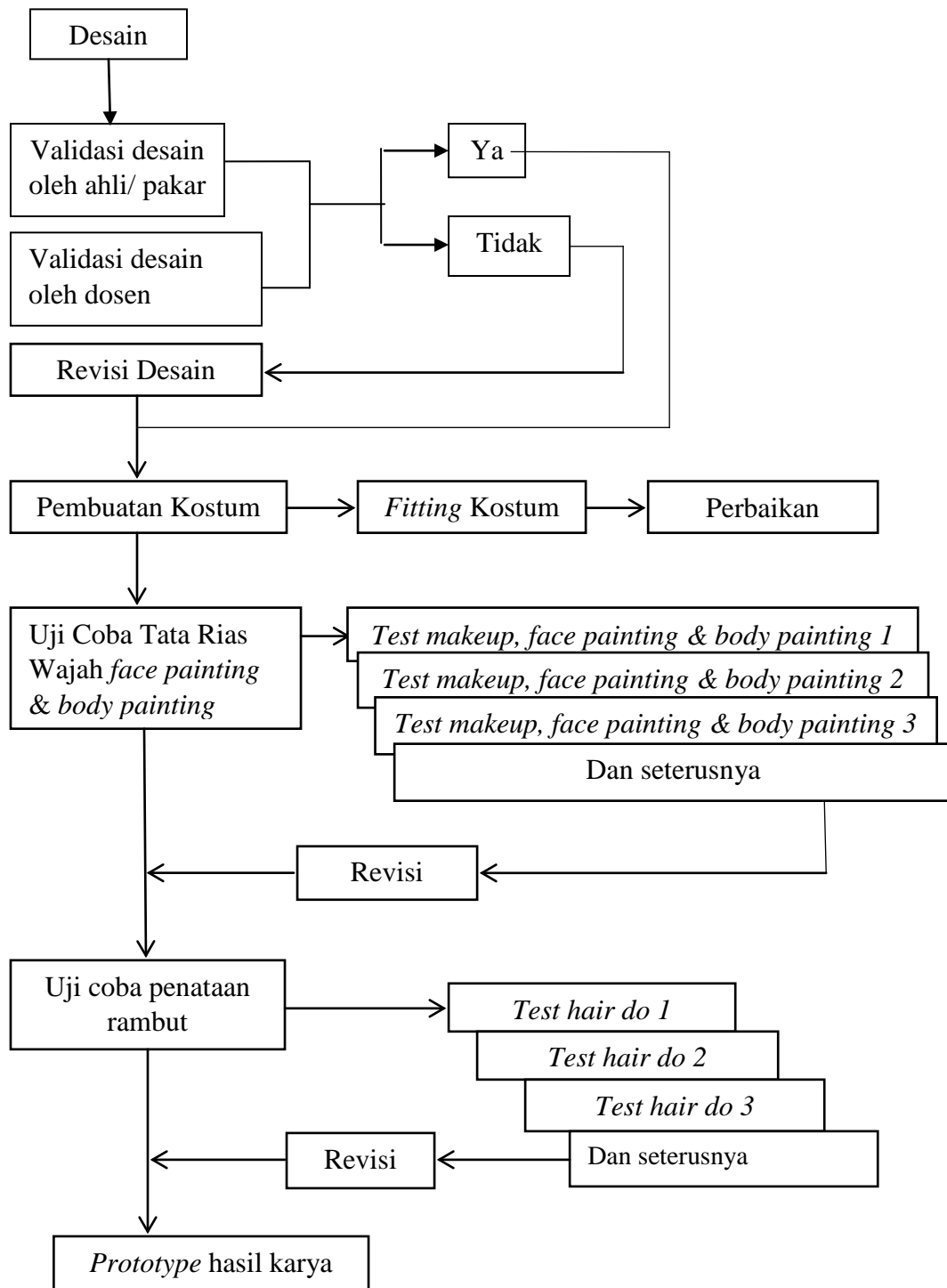
Metode pengembangan dalam tahap pengembangan merupakan tahap untuk menghasilkan karya Prajurit Lumajang Dua dalam teater tradisi “Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta” dengan pengembangan yang dilakukan melalui langkah validasi. Validasi meliputi validasi desain kostum dan asesoris

yang dilanjutkan dengan revisi, validasi desain rias karakter yang dilanjutkan dengan revisi, dan validasi rias karakter.

Desain kostum, asesoris serta riasan pada bagian wajah untuk tokoh Prajurit Lumajang Dua dirancang dan disesuaikan dengan karakteristik dan karakter pada tokoh. Kostum akan dikenakan oleh *talent* atau pemain orang dewasa, kostum dibuat sesuai dengan ukuran *talent* atau pemain dan tidak menghambat gerak gerak dari tokoh Prajurit Lumajang Dua. Penerapan prinsip dan unsur desain merupakan tahap yang menentukan keindahan serta fungsi untuk mewujudkan sebuah satu kesatuan utuh antara kostum dan asesoris serta riasan karakter untuk mendukung tokoh Prajurit Lumajang Dua yang akan diperankan atau dibawakan sesuai dengan tuntutan karakter yang sudah ditentukan.

Setelah desain dirancang, kemudian melakukan validasi oleh ahlinya serta validasi oleh dosen pembimbing dan setelah desain sudah disetujui atau diterima oleh ahlinya dan dosen pembimbing, selanjutnya untuk melakukan pembuatan kostum. Pembuatan kostum dilanjutkan dengan melakukan *fitting* kostum dengan *talent* atau pemain. *Fitting* kostum akan dilakukan dua kali yaitu antara tanggal 22 Desember 2017 dan *fitting* dua akan dilakukan pada tanggal 28 Desember 2017. *Fitting* dilakukan bertujuan untuk menyesuaikan dan memikirkan apa saja yang kurang pada ukuran kostum, dan aksesoris pada tubuh *talent* atau pemain. Apabila pada saat proses *fitting* dilakukan terdapat kekurangan pada kostum, kostum dapat diperbaiki secara langsung.

Tahap berikutnya adalah validasi riasan pada wajah, serta sanggul. Tes *make up* dan sanggul dilakukan selama dilakukannya proses pembuatan kostum. Setelah tes *make up* dan sanggul disetujui oleh dosen pembimbing, tahap selanjutnya adalah menghasilkan *prototype* pada tokoh yang merupakan hasil dari tes mulai dari rias karakter, kostum, asesoris dan sanggul yang akan ditampilkan atau dibawa oleh tokoh Prajurit Lumajang Dua pada pertunjukan di tanggal 18 Januari 2018 yang bertempat di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.



Gambar 19. *Develop* (Pengembangan)
(Sumber: Nurizza Arfikum Anna, 2018)

D. Dessiminate (Penyebaran)

Konsep dan metode pengembangan, pada tahap *dessiminate* (penyebaran) yang akan dibahas tentang rancangan pertunjukan, penilaian akhir (*grand juri*), gladi kotor, gladi bersih dan pertunjukan.

1. Rancangan Pertunjukan

Pertunjukan yang akan diselenggarakan oleh mahasiswa Program Studi Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2015 merupakan sebuah pertunjukan/pertunjukan teater tradisi dengan tema Kudeta di Majapahit. Pertunjukan tersebut bertempat di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Pertunjukan akan diselenggarakan pada hari Kamis 18 Januari 2018 pukul 13.30 WIB. Judul cerita pada pertunjukan teater tradisi tersebut adalah “Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta” yang akan melibatkan 26 *talent*.

2. Penilaian Ahli (*Grand Juri*)

Rancangan penilaian *grand juri* akan dilakukan pada hari Sabtu 06 Januari 2018 di gedung KPLY FT UNY lantai 3. *Grand juri* tersebut dilakukan sebagai penilaian hasil akhir dari seluruh proses yang telah dijalankan yang meliputi mendesain dan merencanakan kostum, merias wajah serta melakukan penataan asesoris pada *talent* sesuai dengan tokoh yang diperankan yaitu Prajurit Lumajang Dua. Pada penilaian oleh ahli akan melibatkan tiga juri ahli pertunjukan, ahli rias karakter dan dalam memerhatikan seni. Penilaian oleh juri ahli akan memiliki kriteria penilaian tersendiri yang nantinya akan memberikan hasil akhir pencapaian yang di

peroleh dalam menciptakan karya tokoh Prajurit Lumajang Dua sesuai dengan yang dikembangkan.

3. Gladi Kotor

Rancangan gladi kotor akan dilakukan setelah *fitting* kostum, yaitu pada Selasa 16 Januari 2018 di gedung KPLT FT UNY lantai 3. Pagi hari pada tanggal dan tempat tersebut akan dilakukan *fitting* kostum dari karya masing-masing mahasiswa kepada *talent*, kemudian akan dilakukan validasi oleh pakar ahli desain pertama. Setelah seluruh mahasiswa dan *talent* telah melakukan *fitting* kostum, selanjutnya dilakukan gladi kotor pagelaran. Gladi kotor pagelaran dilakukan oleh empat *talent* yang telah menggunakan kostum, dengan arahan sutradara serta *team*.

Gladi kotor dilakukan bertujuan agar mengetahui hal-hal apa saja yang akan menjadikan kendala pada pagelaran nantinya baik dari segi kenyamanan kostum saat dilakukan gerak oleh *talent*, *blocking talent*, serta penjiwaan *talent* dalam memperagakan peran yang akan ditampilkan.

4. Gladi Bersih

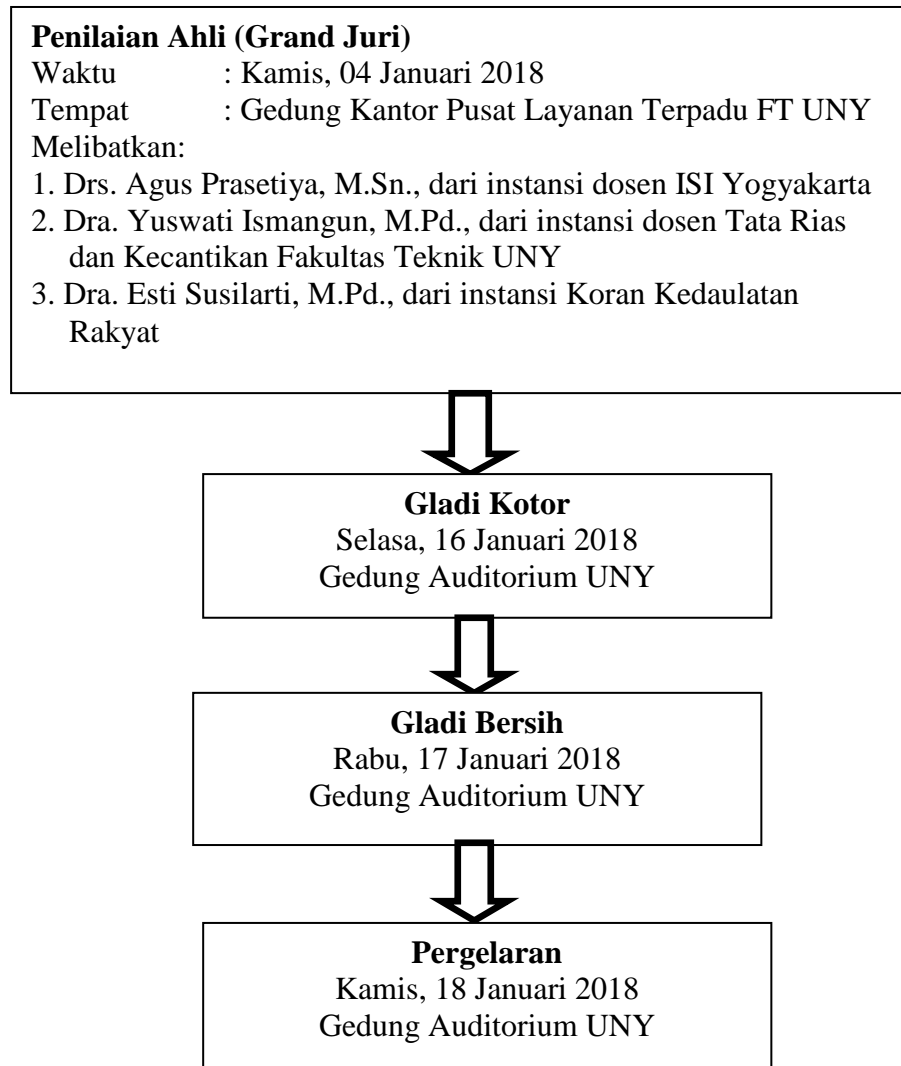
Gladi bersih akan dilakukan pada Rabu, 17 Januari 2018 Setelah melakukan *grand juri*, bertempat di gedung KPLT FT UNY lantai 3. Pagi hari pada tanggal dan tempat tersebut akan dilakukan penjurian pada masing-masing tokoh yang akan ditampilkan. Penjurian tersebut meliputi nilai keseluruhan tokoh yang telah dikembangkan. Gladi bersih bertujuan untuk menemukan kendala dan kekurangan pertunjukan teater tradisi sebelum dipergelarkan, karena pada gladi bersih ini *talent* telah

menggunakan seluruh kostum, riasan dan asesoris dan menampilkan peran sesuai dengan karakternya.

5. Pergelaran

Pergelaran sendiri akan dilaksanakan pada hari Kamis, 18 Januari 2018 di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. *Open gate* pagelaran direncanakan dengan pembukaan acara dilakukan oleh penari kemudian memasuki acara pagelaran teater tradisi, kemudian pembacaan karya mahasiswa terbaik dan penutup.

Disseminate (Penyebarluasan) yang dibuat dalam skema/ bagan sebagai berikut:



Gambar 20. *Disseminate*
(Sumber: Nurizza Arfikum Anna, 2018)

BAB IV

PROSES, HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Proses, Hasil dan Pembahasan *Define* (Pendefinisian)

Proses yang dilalui pada tahap *define* (pendefinisian) adalah berupa proses memahami, mempelajari, serta mengkaji cerita teater tradisi “Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta”. Dari proses memahami, mempelajari, serta mengkaji cerita teater tradisi “Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta” menghasilkan empat aspek analisis yaitu analisis cerita, analisis karakter dan karakteristik, analisis sumber ide, dan analisis pengembangan sumber ide.

Hasil aspek analisis yang dihasilkan maka tercipta tokoh Prajurit Lumajang Dua yang memiliki karakter sopan santun, berani, ksatria yang cerdas pandai, dan memiliki kemahiran dalam ilmu peperangan dengan menjadikannya sebagai tumpuan agar mampu memperoleh kemenangan saat pertempuran besar. Diwujudkan dalam wujud seorang laki-laki dengan wajah yang tampan, gagah. Prajurit Lumajang Dua mengambil sumber ide berupa tokoh Arjuna dalam pewayangan yang kemudian dikembangkan melalui pengembangan sumber ide *distorsi* yaitu dengan menuangkan wujud asli dan karakter Arjuna sehingga tokoh Prajurit Lumajang Dua tersebut sesuai dengan cerita teater tradisi “Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta”.

B. Proses, Hasil dan Pembahasan Desain

1. Kostum

Proses yang dilalui pada pembuatan kostum tokoh Prajurit Lumajang Dua melalui beberapa tahap, yaitu tahap melakukan analisis cerita, analisis karakter dan karakteristik, analisis sumber ide, serta analisis pengembangan sumber ide. Kemudian tahap selanjutnya adalah tahap pembuatan desain kostum serta tahap validasi oleh ahli dan revisi.

Tahap selanjutnya adalah tahapan pengukuran pada *talent*, kemudian mencari bahan yang akan digunakan dalam pembuatan kostum, mencari penjahit untuk pembuatan kostum, pembuatan kostum, melakukan *fitting* kostum pada *talent*, dan melakukan validasi kostum serta revisi kostum.

Kostum tokoh Prajurit Lumajang Dua berupa celana pendek dari jenis kain maxmara dan memberikan gradasi warna kuning pada bagian tepi bawah untuk memberikan kesan hidup, dengan menggunakan tambahan seperti selendang bentuk simetris berwarna kuning dan terdapat selempang berbentuk *asimetris* dibuat menggunakan jenis kain satin serta kain batik yang berasal dari Jawa Timur yang disebut motif gedhengan berukuran 1,5 meter dengan aksesoris pelengkap kostum stagen. Pembuatan celana, slempang dan penggunaan kain batik yang digunakan pada Prajurit Lumajang Dua menggunakan teknik jahit. Sedangkan slendang berwarna kuning menggunakan teknik jahit dan tempel.

Pelengkap kostum berupa tameng terbuat dari *yellow board* dan kayu yang sudah dipola dan dipotong sesuai dengan bentuk pola, kemudian

dibakar agar melengkung mengecatnya dengan menggunakan warna emas dan merah. Kemudian tombak terbuat dari kayu pada bagian ujung tombak dari kayu diukir hingga berbentuk meruncing. Pengecatan tombak dilakukan dengan menggunakan warna merah, emas, hitam dan menambahkan manik-manik seperti batu berwarna merah.



Gambar 21. Desain Kostum Awal
(Sumber: Dawson, 2017)

Hasil desain kostum tidak sesuai dengan hasil akhir kostum yang telah dibuat. Perubahan yang terjadi adalah pada untaian slendang yang berada di tengah kurang panjang dan slempang kurang lebar. Perubahan ini dilakukan agar kostum sesuai desain yang telah dirancang dan sesuai dengan porsi/ukuran tubuh serta tinggi badan *talent*. Kostum harus disamakan dengan Prajurit Lumajang lainnya. Perubahan dilakukan agar Prajurit Lumajang yang beranggotakan 4 orang akan terlihat serasi dan kompak satu sama lain. Bentuk tameng yang awalnya bulat menjadi segi lima terbalik dipilih agar dapat membedakan antara Prajurit Lumajang dengan Prajurit Majapahit.



Gambar 22. Desain Kostum Akhir
(Sumber: Galih Adi, 2018)



Gambar 23. Hasil Akhir Kostum
(Sumber: Pelangi foto studio, 2018)

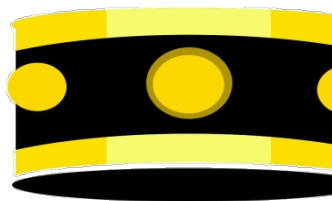
2. Asesoris

Proses yang dilalui pada pembuatan aksesoris yang akan dikenakan tokoh Prajurit Lumajang Dua melalui beberapa tahap, yaitu tahap melakukan analisis cerita, analisis karakter dan karakteristik, analisis sumber ide, serta analisis pengembangan sumber ide. Kemudian tahap selanjutnya yang dilakukan adalah tahap untuk membuat desain aksesoris serta tahap validasi oleh ahli dan revisi. Selanjutnya adalah tahap mengukur ukuran pada *talent*, dan mencari bahan yang akan digunakan untuk membuat aksesoris, melakukan pembuatan aksesoris, *fitting* aksesoris pada *talent*, dan melakukan validasi aksesoris.

a. Kelat Bahu

Asesoris yang dibuat menggunakan bahan dari *spons* ati yang dipotong-potong dan dibentuk menjadi persegi panjang, lingkaran dan

diberi kain bludru berwarna hitam manik-manik berwarna merah. Pembuatan kelat bahu yaitu membuat suatu pola terlebih dahulu pada *spons* ati kemudian dipotong mengikuti bentuk pola tersebut, pola yang sudah dipotong kemudian mengecatnya menggunakan warna emas tunggu hingga kering, selanjutnya menempelkan kain bludru pada *spons* ati lalu *spons* ati persegi panjang dan lingkaran yang sudah diwarnai menggunakan warna emas, kemudian ditempelkan diatas kain bludru berwarna hitam menggunakan lem tembak, tambahan berupa manik-manik berwarna merah dan diberi perekat.



Gambar 24. Desain Kelat Bahu
(Sumber: Galih Adi, 2018)



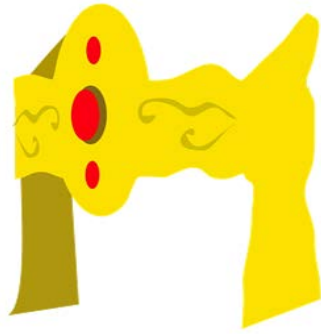
Gambar 25. Hasil Akhir Kelat Bahu
(Sumber: Taufan Abiyoga, 2017)

Hasil akhir pada asesoris kelat bahu sesuai dengan hasil desain dan tidak ada perubahan. Warna pada kelat bahu ketika di atas panggung mencolok dan selaras dengan warna kostum yang dikenakan.

b. Mahkota

Pembuatan mahkota dengan menggunakan *spons* ati dan menggunakan manik-manik batu serta diberi hiasan berupa ukiran bebas yang dibuat dari lem tembak. Pembuatan mahkota dengan cara membuat pola terlebih dahulu, kemudian dipotong sesuai dengan bentuk pola, lalu *spons* ati yang tebal tersebut sedikit dibakar agar melengkung, selanjutnya ditempelkan menjadi satu dengan menggunakan lem.

Mahkota diberi ukiran bebas dengan menggunakan lem tembak, dan mengecatnya dengan menggunakan warna emas, kemudian ditempelkan manik-manik batu.



Gambar 26. Desain Mahkota
(Sumber: Galih Adi, 2018)



Gambar 27. Hasil Akhir Mahkota
(Sumber: Taufan Abiyoga, 2017)

Hasil akhir tidak sesuai dengan hasil desain karena pada hasil akhir pada bagian depan mahkota dalam pemotongannya tidak lurus dan pada bagian samping telinga antara kanan dan kiri terlalu lebar dan kebelakang.

c. Kalung

Pembuatan kalung dibuat menggunakan bahan *spons* ati dan menggunakan manik-manik batu serta diberi hiasan berupa ukiran bebas yang terbuat dari lem tembak. Pembuatan kalung dengan cara membuat pola terlebih dahulu, lalu dipotong sesuai dengan bentuk pola, kemudian diberi ukiran bebas dan mengecatnya dengan menggunakan warna emas diberi gradasi merah pada bagian tepi. Selanjutnya diberi manik-manik batu dan pada bagian ujung diberi rantai kecil.



Gambar 28. Desain Kalung
(Sumber: Galih Adi, 2018)



Gambar 29. Hasil Akhir Kalung
(Sumber: Taufan Abiyoga, 2017)

Hasil akhir pada asesoris kalung sesuai dengan hasil desain dan tidak ada perubahan. Warna pada kelat bahu ketika di atas panggung mencolok.

d. Gelang

Asesoris yang dibuat menggunakan bahan dari *spons* ati yang dipotong-potong dan dibentuk menjadi persegi panjang, runcing dan diberi kain bludru. Pembuatan kelat bahu yaitu membuat suatu pola terlebih dahulu pada *spons* ati kemudian dipotong mengikuti bentuk pola tersebut, pola yang sudah dipotong kemudian mengecatnya dengan warna emas tunggu hingga kering, selanjutnya menempelkan kain bludru pada *spons* ati lalu *spons* ati persegi panjang dan bentuk runcing yang sudah diwarnai emas, kemudian ditempelkan diatas kain bludru berwarna hitam dan merah menggunakan lem tembak, dan diberi perekat.



Gambar 30. Desain Gelang
(Sumber: Galih Adi, 2018)



Gambar 31. Hasil Akhir Gelang
(Sumber: Taufan Abiyoga, 2017)

Hasil akhir pada asesoris kelat bahu sesuai dengan hasil desain dan tidak ada perubahan. Warna pada kelat bahu ketika di atas panggung mencolok dan selaras dengan warna kostum yang dikenakan.

e. Ikat Pinggang

Pembuatan ikat pinggang dibuat menggunakan bahan *spons* ati, menggunakan elastis ikat pinggang yang sudah tidak dipakai dan memberi hiasan berupa ukiran bebas dari lem tembak serta diberi manik-manik. Pembuatan ikat pinggang yaitu membuat pola terlebih dahulu pada *spons* ati kemudian dipotong mengikuti bentuk pola tersebut, pola yang sudah dipotong kemudian dijadikan satu dan ditempel menggunakan lem. Selanjutnya diberi hiasan menggunakan lem tembak dan mengecat dengan menggunakan warna emas dan merah, dan diberi perekat serta memberi manik-manik batu.

Hasil desain asesoris pada bagian ikat pinggang tidak sesuai dengan hasil akhir ikat pinggang yang telah dibuat. Perubahan yang terjadi adalah pada untaian tali *elastic* bagian sabuk terlalu panjang, tidak sesuai dengan ukuran *talent*, pada bagian pinggang terlalu besar. Perubahan ini dilakukan agar kostum sesuai desain yang telah dirancang dan sesuai dengan porsi/ ukuran tubuh serta tinggi badan *talent*, agar tidak mengganggu gerak *talent* pada saat di atas panggung.



Gambar 32. Desain Ikat Pinggang
(Sumber: Galih Adi, 2018)



Gambar 33. Hasil Akhir Ikat Pinggang
(Sumber: Taufan Abiyoga, 2017)

3. Rias Karakter

Proses yang dilalui pada pembuatan rias wajah yang akan diaplikasikan kepada tokoh Prajurit Lumajang Dua melalui beberapa tahap, yaitu tahapan melakukan analisis cerita, analisis karakter dan karakteristik, analisis sumber ide, serta analisis pengembangan sumber ide. Kemudian tahap selanjutnya yang dilakukan adalah tahap pembuatan desain rias wajah serta tahap validasi oleh para ahli dan revisi. Selanjutnya tahapan yang dilakukan adalah tahap uji coba rias wajah pada *talent*.

Tata rias karakter menggunakan jenis rias wajah karakter. Aplikasi yang ditambahkan pada rias wajah berupa potongan *harnet* atau rambut dipotong secara kecil-kecil dengan cara potongan *harnet* atau rambut tersebut ditempelkan pada bagian kumis dan jenggot menggunakan lem bulu mata. Potongan *harnet* atau rambut ditambahkan pada aplikasi rias wajah dengan tujuan untuk menambah kesan seorang ksatria atau prajurit yang gagah dan tampan dari Prajurit Lumajang Dua.



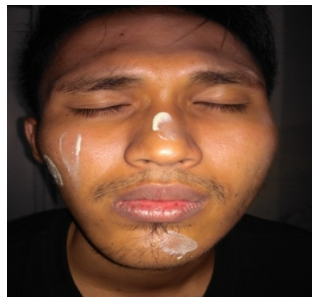
Gambar 34. Desain Rias Karakter (Sumber: Nurizza Arfikum Anna, 2018)



Gambar 35. Hasil Rias Karakter (Sumber: Nurizza Arfikum Anna, 2018)

Proses pembuatan efek khusus dalam rias wajah yang ditampilkan pada tokoh Prajurit Lumajang Dua, adalah sebagai berikut:

- a. Pembersihan wajah pada *talent* dengan menggunakan kosmetik pembersih dan aplikasi pelembab atau *moisturizer* pada wajah *talent*.



Gambar 36. Aplikasi *Moisturizer* (Sumber: Nurizza Arfikum Anna, 2018)

- b. Aplikasi *foundation* yang sudah dicampur pada wajah dan leher *talent* menggunakan *spons*, kemudian meratakannya.



Gambar 37. Aplikasi *Foundation*
(Sumber: Nurizza Arfikum Anna, 2018)

- c. Aplikasi bedak tabur secara merata pada wajah dan leher menggunakan *puff*. Selanjutnya memberikan bedak padat secara merata pada wajah dan leher *talent*.



Gambar 38. Aplikasi Bedak Tabur
(Sumber: Nurizza Arfikum Anna, 2018)

- d. Selanjutnya aplikasi bedak padat secara merata pada wajah dan leher *talent*.



Gambar 39. Aplikasi Bedak Padat
(Sumber: Nurizza Arfikum Anna, 2018)

- e. Aplikasi *shading* dan *tint* luar untuk mempertegas pada bagian tulang pipi dan hidung.



Gambar 40. Aplikasi *Shading* dan *Tint*
(Sumber: Nurizza Arfikum Anna, 2018)

- f. Aplikasi *blush on* pada tulang pipi *talent*.



Gambar 41. Aplikasi *Blush On*
(Sumber: Nurizza Arfikum Anna, 2018)

- g. Kemudian membuat alis menggunakan pensil alis berwarna hitam



Gambar 42. Aplikasi Alis
(Sumber: Nurizza Arfikum Anna, 2018)

- h. Selanjutnya adalah membuat kumis dan jenggot palsu menggunakan eyeshadow berwarna hitam, serta menempelkan rambut palsu/ *harnet* pada kumis dan jenggot menggunakan lem bulu mata. Mengaplikasikan *make up* pada bagian pertama yaitu tahapan memberi *base shadow* pada bagian kelopak mata, kemudian pemberian *eye shadow* dan membaurkannya, selanjutnya membingkai mata dengan *eyeliner* pada bagian atas dan bawah mata menggunakan *eyeliner* pensil berwarna hitam, agar terlihat natural serta lebih tajam dengan menambahkan *eye shadow* berwarna hitam pada bagian bawah mata dan membaurkannya.



Gambar 43. Aplikasi Kumis Dan Jenggot Serta *Eye Shadow*
(Sumber: Nurizza Arfikum Anna, 2018)

- i. Tahap terakhir adalah aplikasi *lipstick* pada bibir *talent*.



Gambar 44. Aplikasi *Lipstick*
(Sumber: Nurizza Arfikum Anna, 2018)

Hasil akhir rias wajah yang ditampilkan tidak sesuai dengan desain yang dibuat. Hal ini terjadi karena warna *foundation* dan bedak yang ada pada desain tidak seperti *make up* panggung, kurang berwarna coklat kemerahan serta kurang tajam apabila wajah tersorot oleh *lighting*. Pada bagian jenggot ditambah. *Shading* dan *tint* pada hidung ditebalkan, *blush on* pada pipi ditambah sedikit agar terlihat.

C. Proses, Hasil, dan Pembahasan *Develop* (*Pengembangan*)

1. Validasi Desain Kostum dan Asesoris

Proses validasi desain dilakukan oleh Afif Ghurub B. Validasi dilakukan pada hari Jumat tanggal 08 Desember 2017 dengan hasil validasi kostum dan aksesoris sebagai berikut:

- a. Penambahan *volume* pada ikat pinggang/ sabuk dan perubahan ukuran pada ikat pinggang, karena menyelaraskan dengan sesama Prajurit Lumajang dan menyesuaikan dengan ukuran/ porsi tubuh *talent*.
- b. Penyelarasan warna antara sesama Prajurit Lumajang.
- c. Pengurangan aksesoris pada bagian leher dan bawah ikat pinggang, agar tidak melebihi kasta yang di atasnya.
- d. Perubahan bentuk tameng yang awalnya bulat menjadi persegi lima terbalik, agar dapat membedakan antara Prajurit Lumajang dengan Prajurit Majapahit.



Gambar 45. Desain Awal Kostum dan Asesoris
(Sumber: Dawson, 2017)



Gambar 46. Desain Akhir Kostum dan Asesoris
(Sumber: Diah, 2017)

2. Validasi Desain Rias Wajah

Validasi desain rias wajah, penataan rambut oleh Asi Tritanti. Validasi dilakukan pada hari Selasa, 12 Desember 2017. Hasil validasi rias wajah sebagai berikut:

- a. Penambahan warna *blush on* pada bagian wajah *talent*, karena warna *blush on* pada pipi kurang mencolok .
- b. Perubahan pada bagian alis, kumis dan jenggot.
- c. Riasan pada talent tidak sesuai dengan *make up* panggung, kurang tajam.

3. Validasi Kostum dan Asesoris

Kostum yang dikenakan oleh tokoh Prajurit Lumajang Dua dalam pertunjukan teater tradisi “Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta” dibuat oleh Wening, sesuai dengan arahan desainer. Membutuhkan waktu selama 1 minggu. Aksesoris dibuat oleh Taufan Abiyoga, dengan waktu pengerjaan

selama 10 hari. Biaya yang dibutuhkan untuk pembuatan asesoris sebesar Rp 800.000.

Fitting kostum dilakukan sebanyak 2 kali, yaitu pada tanggal 29 Desember 2017 bertempat di Ruang 201 atau Lab. Rias Gedung PTBB Fakultas Teknik UNY dan 04 Januari 2018 bertempat di Gedung Kantor Pusat Layanan Terpadu FT UNY. Hasil *fitting* kostum yaitu pembuatan asesoris ikat pinggang ditambah *volume* seperti Prajurit Lumajang yang lain, dan penyelarasan warna antara satu dengan yang lain serta pengurangan asesoris pada bagian leher dan bawah.

4. Validasi Rias Wajah

Uji coba rias wajah tokoh Prajurit Lumajang Dua dalam pertunjukan teater tradisi “Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta” dilakukan sebanyak tiga kali, yaitu uji coba rias pertama dilakukan pada hari Kamis, 28 Desember 2017 dan uji coba rias kedua dilakukan pada hari Jumat, 29 Desember 2017. Dua kali uji coba rias wajah tersebut dilakukan di Ruang 201 atau Lab. Rias gedung PTBB Fakultas Teknik UNY. Sedangkan untuk uji coba rias wajah yang ketiga dilaksanakan pada hari Kamis, 4 Januari 2018 bertempat di Gedung Kantor Pusat Layanan Terpadu FT UNY.

a. Hasil uji coba rias wajah pertama, yaitu:

- 1) Campuran *foundation* yang digunakan untuk *make up* karakter dan di panggung kurang berwarna merah dan tebal, akan dipastikan apabila terkena sorotan *lighting* terlihat pucat.

- 2) penggunaan *eye shadow* pada sudut mata yang kurang pas dan kurang memblenda.
- 3) Pengaplikasian *eyeliner* yang kurang tajam mengakibatkan riasan pada mata terlihat kurang tegas, *eyeliner* dipertajam agar mata terlihat tegas.
- 4) Pembuatan bentuk alis tidak sama.



Gambar 47. Hasil Uji Coba Rias Wajah Pertama
(Sumber: Nurizza Arfikum Anna, 2017)

b. Hasil uji coba rias wajah kedua, yaitu:

- 1) *Shading* dan *tint* pada bagian hidung kurang tajam sehingga terlihat kurang mancung, *shading* dan *tint* dipertajam agar hidung terlihat mancung.
- 2) *Eyeliner* dan *eye shadow* pada bagian sudut tidak boleh dinaikan, karena terlihat seperti wanita apabila *eye liner* dan *eye shadow* dinaikan.
- 3) *Blush on* tidak boleh terlalu maju dan kurang tebal, karena apabila *blush on* terlalu maju maka pipi terlihat turun dan lebih

lonjong serta jika *blush on* kurang tebal kurang terlihat oleh penonton pada saat di atas panggung .

- 4) Penempelan rambut dan jenggot harus merata.



Gambar 48. Hasil Uji Coba Rias Wajah Kedua
(Sumber: Nurizza Arfikum Anna, 2017)

c. Hasil uji coba rias wajah ketiga, yaitu:

- 1) *Blush on* tidak boleh terlalu maju dan kurang tebal, karena apabila *blush on* terlalu maju maka pipi terlihat turun dan lebih lonjong serta jika *blush on* kurang tebal kurang terlihat oleh penonton pada saat di atas panggung .
- 2) Warna dasar *foundation* kurang kemerahan agar pada saat di atas panggung tidak terlihat pucat.
- 3) Penempelan rambut dan jenggot harus merata.



Gambar 49. Hasil Uji Coba Rias Ketiga
(Sumber: Nurizza Arfikum Anna, 2018)

6. *Prototype* tokoh Prajurit Lumajang Dua

Prototype tokoh Prajurit Lumajang Dua merupakan hasil sederhana *fitting* kostum dan asesoris, uji coba rias wajah menunjukkan hasil sebagai berikut.



Gambar 50. *Prototype* Prajurit Lumajang Dua
(Sumber: Nurizza Arfikum Anna, 2018)

Kostum Prajurit Lumajang Dua mengenakan celana pendek hitam, slendang berwarna kuning, batik khas Jawa Timur, dan slempang berwarna merah dengan bentuk *asimetris* dengan pelengkap kostum berupa stagen. Asesoris Prajurit Lumajang Dua berupa mahkota, kelat bahu, gelang, ikat pinggang dan kalung.

D. Proses, Hasil dan Pembahasan *Disseminate* (Penyebarluasan)

Disseminate (Penyebarluasan) dilakukan dalam bentuk pertunjukan dengan tema Kudeta di Majapahit. Pertunjukan dikemas dalam bentuk pertunjukan teater tradisi berjudul “Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta”. Pertunjukan ini diselenggarakan pada hari Kamis, 18 Januari 2018 di gedung Auditorium UNY ditujukan untuk civitas akademik UNY dan di luar UNY, siswa SMK/SMA, masyarakat umum, seniman, dan industri di bidang tata rias. Diselenggarakannya pertunjukan ini bertujuan untuk memperkenalkan Program Studi Tata Rias dan Kecantikan sebagai salah satu jurusan yang ada di Fakultas Teknik UNY kepada masyarakat, dapat mengembangkan potensi diri agar siap bersaing, dan memberikan ilmu pengetahuan kepada masyarakat bahwa sangat penting menjaga kebudayaan yang ada saat ini.

Tahapan yang dilalui pada proses *disseminate* ini meliputi: 1) penilaian ahli (*grand juri*), 2) gladi kotor, 3) gladi bersih, dan 4) pertunjukan utama. Berikut pembahasannya.

1. Penilaian Ahli (*Grand Juri*)

Kegiatan penilaian ahli (*grand juri*) adalah kegiatan penilaian hasil karya secara keseluruhan sebelum ditampilkan ke masyarakat luas.

Penilaian ahli (*grand juri*) diselenggarakan pada hari Sabtu, 6 Januari 2018 bertempat di gedung Kantor Pusat Layanan Terpadu FT UNY. Juri yang menilai berasal dari tiga bidang yaitu Agus Prasetya dari instansi dosen di ISI Yogyakarta, Yuswati Ismangun dari instansi dosen Program Studi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik UNY, dan Esti Susilarti dari instansi Koran Kedaulatan Rakyat.

Penilaian yang dilakukan mencakup kostum (kostum, asesoris), tata rias (*make up*), dan total keseluruhan yaitu keserasian tata rias dengan kostum dan karakter yang diwujudkan. Dari hasil penilaian tersebut kemudian dijumlahkan dan dipilih menjadi 12 kategori pemenang. Penampilan terbaik dicapai oleh Rha Wedheng karya dari mahasiswa Asrifa Sakinah.

Hasil karya terbaik diurutkan dari posisi teratas yaitu tokoh Rha Wedheng hasil karya dari Asrifa Sakinah sebagai *best of the best*, tokoh Tribuwana Tungga dewi hasil karya dari Putri Anggita Dewi sebagai *best favorite*, dan tokoh Mahapati Halayudha sebagai *best talent*. Untuk kategori grup dibagi menjadi tiga bagian yaitu Narapraja, Dharmaputra, dan Prajurit. Kategori Narapraja yaitu tokoh Mahapati Halayudha hasil karya Teresa Valentina sebagai juara 1, juara 2 di dapat oleh tokoh Tribuwana Tunggadewi hasil karya Putri Anggita Dewi, dan juara 3 adalah tokoh Prabu Jayanegara hasil karya Agatha Ratu Maheswara Dewayana. Kategori Dharmaputra yaitu tokoh Rha Wedheng hasil karya Asrifa Sakinah sebagai juara 1, juara 2 yaitu tokoh Rha Banyak hasil karya Frida Pratiwi, dan yang

mendapatkan juara 3 adalah tokoh Kudo Lawean hasil karya Zalma Nur Chasanah. Serta kategori prajurit yaitu Prajurit Lumajang Tiga karya Siska Widyah Fitriani sebagai juara 1, juara 2 dimenangkan oleh tokoh Prajurit Majapahit Empat karya Nita Apriliana, dan yang mendapatkan juara 3 adalah tokoh Prajurit Majapahit Satu karya Poppy Romadhoni Larasati.

2. Gladi Kotor

Gladi kotor pertunjukan teater tradisi “Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta” diselenggarakan pada hari Selasa, 16 Januari 2018 bertempat di Gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Acara gladi kotor difokuskan pada proses latihan para talent karena waktu yang digunakan sudah semakin sedikit.

3. Gladi Bersih

Gladi bersih pertunjukan teater tradisi “Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta” diselenggarakan pada hari Rabu, 17 Januari 2018 bertempat di gedung Auditorium UNY. Acara gladi bersih bertujuan untuk lebih mematangkan segala hal yang terkait dalam pertunjukan. Kegiatan yang dilakukan saat gladi bersih yaitu penyelesaian dekorasi gedung, penyiapan segala hal yang dibutuhkan, latihan untuk para *talent*, *test sound* dan *lighting*, dan latihan untuk para bintang tamu yang akan mengisi acara untuk pertunjukan teater tradisi “Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta”. Hasil yang diperoleh dari kegiatan gladi bersih ini adalah persiapan akhir sebelum hari pentas. Segala hal yang menyangkut pertunjukan sudah harus siap dan selesai.

4. Pergelaran Utama

Pergelaran bertema Kudeta di Majapahit yang dikemas dalam pertunjukan teater tradisi berjudul “Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta” telah sukses ditampilkan pada hari Kamis, 18 Januari 2018 bertempat di Gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Acara ini dihadiri oleh civitas akademik UNY dan di luar UNY, orang tua mahasiswa, tamu undangan, siswa SMK/SMA, dan masyarakat.

Tiket pertunjukan yang disediakan sebanyak 360 tiket dan terjual sebanyak 281 tiket dan 200 undangan yang dihadiri oleh orang tua mahasiswa, civitas akademik UNY maupun luar UNY, ormawa Fakultas Teknik dan alumni, dan sponsor. Dengan durasi pertunjukan satu jam menampilkan kisah sebuah kerajaan yang dipimpin oleh seorang raja yang masih berumur 15 tahun. Raja yang mudah dipengaruhi sehingga banyak terjadi pemberontakan saat masa pemerintahan raja tersebut. Sifat raja Prabu Jayanegara yang demikian dimanfaatkan oleh Mahapati Halayudha untuk mengadu domba raja dengan Rakyat Nambi. Saat-saat terakhir kehancuran kerajaan Majapahit datang Gajah Mada yang menyelamatkan kerajaan tersebut.

Tokoh Prajurit Lumajang Dua pada saat ditampilkan dalam pertunjukan kurang maksimal. Asesoris yang digunakan pada bagian ikat pinggang/sabuk tidak sesuai dengan ukuran/ porsi tubuh *talent*, *volume* asesoris pada bagian pinggang terlalu besar sehingga mengganggu gerak *talent* pada saat di atas panggung, serta pemasangan asesoris pada bagian pinggang kurang

kuat sehingga pada saat *talent* memerankan perannya di atas panggung asesoris jatuh. Pergelaran teater tradisi “Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta” juga memiliki pesan moral yang terkandung di dalamnya yaitu jika ingin mendapatkan sesuatu yang diinginkan, harus dengan bekerja keras dan menggunakan cara yang baik agar mendapatkan hasil yang baik, menjadi seorang yang bijaksana dan mempunyai pendirian yang kuat.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

1. Hasil rancangan kostum, asesoris, rias wajah pada penataan tokoh Prajurit Lumajang Dua dengan sumber ide Arjuna Pandawa Lima dari tokoh pewayangan yang dikembangkan dengan menggunakan pengembangan berupa *distorsi* dalam pargelaran teater tradisi “Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta” adalah sebagai berikut:
 - a. Rancangan kostum tokoh Prajurit Lumajang Dua berupa celana pendek menerapkan unsur warna hitam dan garis lurus, memberikan gradasi warna kuning pada bagian tepi bawah menerapkan unsur garis lurus dan menggunakan prinsip *balance* untuk memberikan kesan hidup, dengan menggunakan tambahan seperti selendang menerapkan unsur warna kuning, garis lengkung serta menggunakan prinsip desain *balance*. Selempang menerapkan unsur warna merah dan menerapkan prinsip desain *balance/* keseimbangan asimetris. Kain batik motif gedhengan memiliki perpaduan antara warna hitam, coklat dan menerapkan prinsip desain berupa prinsip kesatuan dan keselarasan dengan warna celana.
 - b. Rancangan aksesoris yang dikenakan pada tokoh Prajurit Lumajang Dua terdiri dari sabuk atau ikat pinggang menggunakan unsur warna merah dan emas, menggunakan unsur garis lengkung dan garis lurus *horizontal*. Kelat bahu menggunakan unsur warna merah, hitam dan emas karena menerapkan unsur keserasian warna. Unsur garis

menggunakan garis lengkung dan lingkaran karena lingkaran tidak memiliki awalan dan akhiran. Prinsip desain pada kelat bahu menggunakan prinsip keseimbangan simetris. Gelang menggunakan unsur warna hitam dan emas karena menerapkan keserasian warna. Gelang menerapkan unsur garis menggunakan garis lengkung dan prinsip keseimbangan simetris. Kalung menggunakan unsur warna emas dan merah, garis yang digunakan yaitu garis lurus serta kalung berbentuk segi delapan yang artinya arah mata angin. Mahkota menggunakan unsur warna merah dan emas, menggunakan unsur bentuk lengkung serta menerapkan prinsip desain *balance*, sedangkan tameng menggunakan unsur warna merah, emas dan hitam. Desain tameng pada bagian tengah berbentuk segitiga berwarna merah yang menggambarkan kekompakkan dan kesatuan serta berbentuk segi lima terbalik yang mengambil dari sebuah kabupaten yang berada di Lumajang. Kemudian tombak menggunakan unsur warna merah, emas dan hitam. Unsur bentuk menggunakan garis tegak lurus/ *vertical*.

- c. Rancangan rias wajah tokoh Prajurit Lumajang Dua menggunakan unsur warna merah, coklat dan hitam. Sedangkan prinsip desain yang diterapkan prinsip berupa *unity*, *balance* dan keselarasan.

2. Hasil penataan kostum, asesoris, serta pengaplikasian rias wajah pada penataan tokoh Prajurit Lumajang Dua dengan sumber ide Arjuna Pandawa Lima pada tokoh pewayangan yang dikembangkan dengan menggunakan pengembangan berupa *distorsi* dalam pargelaran teater tradisi “Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta” adalah sebagai berikut:

- a. Kostum tokoh Prajurit Lumajang Dua berupa celana pendek dari jenis kain maxmara dan memberikan gradasi warna kuning pada bagian tepi bawah untuk memberikan kesan hidup, dengan menggunakan tambahan seperti selendang bentuk simetris berwarna kuning dan terdapat selempang berbentuk asimetris dibuat menggunakan jenis kain satin serta kain batik yang berasal dari Jawa Timur yang disebut motif gedhengan berukuran 1,5 meter dengan aksesoris pelengkap kostum stagen.

Pembuatan celana, slempang dan penggunaan kain batik yang digunakan pada Prajurit Lumajang Dua menggunakan teknik jahit. Sedangkan slendang berwarna kuning menggunakan teknik jahit dan tempel.

- b. Aksesoris yang dikenakan pada tokoh Prajurit Lumajang Dua terdiri dari sabuk atau ikat pinggang, kelat bahu, gelang, mahkota di buat dengan menggunakan bahan *spons ati* mengecatnya dengan warna emas, hitam dan diberi manik-manik seperti batu. Sedangkan tameng terbuat dari *yellow board* dan kayu yang dipola terlebih dahulu kemudian dipotong lalu ditempelkan menggunakan lem dan kayu

mengecatnya dengan warna emas dan merah. Kemudian tombak terbuat dari kayu pada bagian ujung tombak diukir hingga berbentuk meruncing dicat dengan warna merah, emas, hitam dan diberi manik-manik seperti batu berwarna merah.

- c. Tata rias wajah menggunakan jenis rias wajah karakter. Aplikasi yang ditambahkan pada rias wajah berupa potongan *harnet* atau rambut di potong secara kecil-kecil dengan cara potongan *harnet* atau rambut tersebut ditempelkan pada bagian kumis dan jenggot menggunakan lem bulu mata. Potongan *harnet* atau rambut ditambahkan pada aplikasi rias wajah dengan tujuan untuk menambah kesan seorang ksatria atau prajurit yang gagah dan tampan dari Prajurit Lumajang Dua.

3. Pergelaran Tata Rias dan Kecantikan yang berjudul “Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta” diselenggarakan pada hari Kamis, tanggal 18 Januari, pada pukul 13.30. Bertempat di Gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Tiket pertunjukan yang disediakan sebanyak 360 tiket dan terjual sebanyak 281 tiket dan 200 undangan yang dihadiri oleh orang tua mahasiswa, civitas akademik UNY maupun luar UNY, ormawa Fakultas Teknik dan alumni, dan sponsor. Tampilan kostum dan asesoris pada tokoh Prajurit Lumajang Dua dengan warna kostum yang lebih dominan menggunakan warna *gold* dan merah terlihat jelas dari jarak panggung dengan penonton. Asesoris pada bagian pinggang sangat mengganggu gerak *talent* saat tampil di atas panggung karena ukuran/ porsi tidak sesuai dengan tubuh *talent*. Akibat ukuran tidak sesuai dengan tubuh *talent*, pada

saat *talent* tampil di atas panggung asesoris pada bagian pinggang jatuh. *Lighting* yang ditampilkan dominan menggunakan warna merah karena menggambarkan suasana tegang.

B. Saran

Hal yang perlu diperhatikan dalam merancang, menata, serta menampilkan kostum, asesoris, tata rias yaitu:

1. Sebelum membuat rancangan harus dilakukan kegiatan mengkaji pustaka secara mendalam terkait dengan sumber ide yang akan digunakan agar mendapatkan gambaran dan tidak terjadi kebingungan saat akan membuat rancangan.
2. Mencari sumber ide yang benar-benar sesuai dengan karakter dan karakteristik tokoh yang didapat.
3. Merancang dan membuat kostum harus dilakukan jauh hari sebelum tanggal pertunjukan agar persiapan benar-benar matang.
4. Penata rias harus teliti/ mencermati ukuran pada kostum dan asesoris yang akan digunakan *talent*. Penata rias juga harus dapat mencermati tebal tipisnya suatu riasan yang akan digunakan di atas panggung dengan memperhatikan jarak panggung dengan penonton.
5. Melakukan uji coba/ *fitting* harus dilakukan berulang-ulang dan jangan lupa didokumentasikan agar saat pengerjaan laporan tidak mengalami kesulitan.

DAFTAR PUSTAKA

- Astalog.com (2018). *Definisi serta perbedaan antara teater tradisional dan teater modern*. Diambil pada 7 April 2018 pukul 20.00 dari <https://www.astalog.com/847/definisi-serta-perbedaan-antara-teater-tradisional-dan-teater-modern.html>
- Bariqina dan Ideawati. (2001). *Perawatan dan penataan rambut*. Yogyakarta: Adicita.
- Bestari, Afif Ghurub. (2011). *Menggambar busana dengan teknik kering*. Sleman: KTSP.
- Ernawati, Izwerni dan Nelmira. (2008). *Tata busana jilid 2 untuk smk*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional.
- Gunawan, Panji. (2015). *Kamus lengkap bahasa Indonesia*. Surabaya: Pustaka Gama.
- Hasanah, Prabawati dan Noerharyono. (2011). *Menggambar busana*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.
- Kartika, Dharsono Sony. (2004). *Seni rupa modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Musman dan Arini. (2011). *Batik warisan adiluhung nusantara*. Yogyakarta: Gmedia.
- Riantiarno, N. (2011). *Kitab teater*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Referensimakalah.com (2012). *Pengertian seni teater*. Diambil pada 7 April 2018 pukul 21.00 dari <http://www.referensimakalah.com/2012/11/pengertian-seni-teater.html>
- Santosa, Eko. (2008). *Seni teater jilid 2 untuk smk*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional.
- Santosa, Eko. (2013). *Pengetahuan teater 1 untuk smk*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan Direktorat Manajemen Pendidikan Menengah Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

- Sanyoto, Sadjiman Edi. (2009). *Nirmana elemen-elemen seni dan desain*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Nurhadi, Dawud dan Pratiwi. (2006). *Bahasa indonesia jilid 2 untuk smp*. Jakarta: Erlangga.
- Nursantara, Yayat. (2007). *Seni budaya jilid 1 untuk sma*. Jakarta: Gelora Aksara Pratama.
- Satoto, Soediro. (2012). *Analisis drama dan teater*. Yogyakarta: Ombak (Anggota IKAPI).
- Setiawati, Yetti, Suwandi, Haerudin, dkk. (2002). *Seni budaya 2 untuk smk*. Jakarta: Yudhistira.
- Setyobudi, Munsir, Setianingsih, dan Sugiyanto. (2006). *Seni budaya untuk smp*. Jakarta: Erlangga.
- Soewardi, Cici. (2000). *Busana batik xl untuk berbagai kesempatan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sophia dan Karnasih. (2012). *Rias wajah karakter*. Depok Jawa Barat: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Bisnis dan Pariwisata.
- Widarwati, Sri. (1993). *Desain busana I*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Wijayanto, Riantiarno dan Dahana (2015). *Contoh artikel tentang kebudayaan Indonesia*. Diambil pada 7 April 2018 pukul 21.30 dari <http://www.kelasindonesia.com/2015/06/contoh-artikel-tentang-kebudayaan-indonesia.html>
- Yoyok dan Siswandi. (2007). *Pendidikan seni budaya untuk smp*. Jakarta: Yudhistira.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Foto bersama



Lampiran 2. Tokoh Prajurit Lumajang



Lampiran 3. Tokoh Prajurit Lumajang Dua di atas Panggung



Lampiran 4. Banner dan Tiket





PROGRAM STUDI TATA RIAS DAN KECANTIKAN
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
MARET 2018